NYANIN EN ÇOK SATAN PLAYSTATION®2 DERGİSİ

PlayStation®2

RESMİ DERGİSİ-TR

SAYI 2006/03 • FİYATI: 13.50YTL (13.500.000TL)

ÖLÜM HİÇ BU KADAR GÜZEL OLMADI

HITMAN™

BLOOD MONEY

RICA

18

ANA JONES > DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII > GTA: LIBERTY CITY STORIES
NING ELEVEN 10 > SENSIBLE SOCCER > SYPHON FILTER: DARK MIRROR / PSP > PES6 / PS3
3 RAIDER: LEGEND / PSP > TONY HAWK'S PROJECT 8 > GİZLİ OYUNLAR ÖZEL





128 MB
SD Kart Hediy



VP-MS11

Hayalinizdeki herşey bir arada...

5.25 Megapiksel ve 128 MB'lık dahili hafızalı bu küçük ve şık fotoğraf makinesi aynı zamanda bir dijital kamera, MP3 çalar, ses kaydedici, veri depolayıcı ve web cam, hepsi küçük bir paketin içinde. Samsung MEMORY KAMERA ile hayal etmek hiç zor değil...













ANADOLU GRUBU | ANADOLU ELEKTRONİK

Ürünlerimiz 3 yıl Garantilidir!
Çağrı Merkezi: 0216.517 15 15
www.samsung-anadolu.com

world Peşin fiyatına **12 Worldtaksit**

SAMSUNG

ADANA Gizerler Seyhan 0322 4578080 **ANKARA** Alkur, Kızılay 0312 2299191 - Teknomix, Arcadium AVM 0312 2419600- Teknomix, Ankamall AVM 0312 5412111 - Teknomix, Batıkent Carrefour 0312 2787055 - Teknomix, Ç
0312 4408312 - Teknomix, Kavaklıdere 0312 4181112 - Teknomix, Mithatpaşa 0312 4355858 **ANTALYA** Atılım, Alanya 0242 5128282 - Can, Kipa AVM 0242 3459090 - Teleses, Laura 0242 3242313 **AYDIN** Astur, Didim 0256 81
Demirler, Merkez 0256 2124616 **BALIKESİR** Veli Yıldız/Yıldız Çeyiz, Ayvalık 0266 3124446 **BURSA** Detel, Carrefour AVM 0224 4532545 **ÇANAKKALE** Tokgöz, Kipa AVM 0286 2182766 **DENİZLİ** Teknotrend, Merkez 0258 2410067
Coşkunoğullar, Merkez 0380 5244001 **ESKİŞEHİR** Roneks, Kızılcıklı 0222 2310225 **GAZİANTEP** Meşhurcu, Merkez 0342 2150840 **HATAY** Muhittin Turgut, İskenderun 0326 6177122 **ISPARTA** Şahin Elektr. Ev Alet., Merkez 0246 2
İSTANBUL Acarsoy, Nişantaşı 0212 2250730 - Ahenk, Kadıköy 0216 4503355 - Avrupa, Cevahir AVM 0212 3800660 - Başarı, Çamlıca 0216 3162063 - Başarı, Kemerburgaz 0212 3224900 - Extra, Koşuyolu 0216 5457110 - Kartel, S
0212 4243305 - Kartel, Sirkeci 0212 5208500 - Sisneli, Küçükyalı 0216 3660045 - Sezer, Yeşilköy 0212 6629090 - SMS, Kızıltoprak 0216 3307059 - SMS-2, Suadiye 0216 3845393 - Teknolojik, Çengelköy 0216 4624195 - Temtur, Ak
AVM 0212 2820651 - Transal, Fındıkzade 0212 5311133 - Yalçınlar Electronics Store, Etiler 0212 2874100 - Yalçınlar Electronics Store, Şaşkınbakkal 0216 4783953 **İZMİR** ABK Sinyal, Çankaya 0232 4463232 - Arca, Çiğli Ca
0232 3247063 - Arca, Girne 0232 3813582 - Arca, Alsancak 0232 4213398 - Cumhur, Menemen 0232 8321800 - Kut, Alsancak 0232 4631878 - İrem DTM, Üçyol 0232 2618200 - Odabaşı, Çankaya 0232 4259519 - Mutlu Halı, B
0232 2594752 - Yalçınlar Electronics Store, Alsancak 0232 4652007 - Yalçınlar Electronics Store, Konak Pier AVM 0232 4456988 **İZMİT** Ses DTM, Gebze 0262 6427327 **KAYSERİ** İpek, Merkez 0352 2358454 **KONYA** Tevfik,
0332 2354185 **MANİSA** Halil Pekcan, Merkez 0236 2346665 **MALATYA** Sadıkoğulları, Merkez 0422 3236116 **MARDİN** Yaprak Otomotiv, Merkez 0482 2136050 **MERSİN** Derya, Yenişehir 0324 3261232 - Ertem, Merkez 0324 2371299
Hisar, Marmaris 0252 4137805 - Mete Havuzculuk, Fethiye 0252 6122123 **SAKARYA** Yılmazlar, Adapazarı 0264 2740301 **SAMSUN** Uzel Makine, Merkez 0362 4312338 **SİVAS** Oflazlar DTM, Merkez 0346 2



YENİ DÜNYA



Meksika dalgası... Onbinlerce taraftar... Kırmızı-beyaz renkteki Dünya Kupası kazakları... Meksika 86... Ya da İtalya 90... Hatırladığım en iyi iki Dünya Kupası... Meksika taraftarlarının stada vuran yeşil dalgaları ve İtalyanların parlayan mavi formaları hala zihnimde asılı... Ve elbette Brezilya... Üç defa art arda "Dünya Kupası" denildiğinde Beter Böcek gibi aniden beliriveren ve hararetli Dünya Kupası kritiğine dahil olan Brezilya... Futbolla ilgilenmiyor olsanız da, Eternal Sunshine of the Spotless Mind'da olduğu gibi hafızanızı sildirseniz de bu üç rengi unutmanız olanaksız. Yeşil, mavi ve sarı... Meksika, İtalya ve Brezilya...

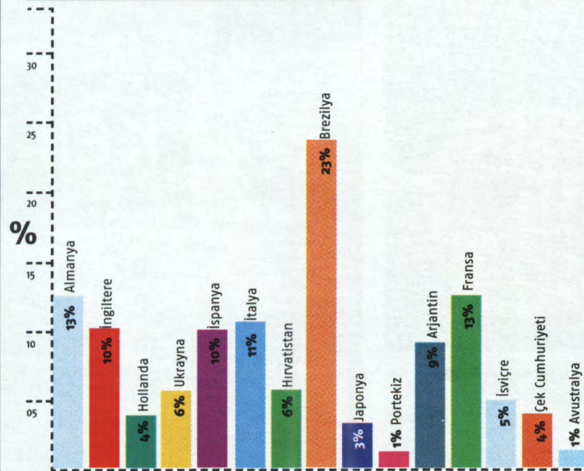
Ders: Hayat Bilgisi, Konu: Futbol... Yazıyı yazdığım sırada Brezilya: 0, Hırvatistan: 0... Dakika 38... Dünya Kupası devam ediyor ama hayat hareketsiz... Hayat, dergiyi de kapsadığından biz de hareketsiziz; Brezilya bizi esir aldı. Maçları izlemek için her şeyi yapıyoruz. Plazma televizyonu aşağı kata taşıyıp dakikalarca ayar yapmak da buna dahil... İşin kötüsü, Ronaldinho, PlayStation'da da presine devam etti ve Winning Eleven 10'da, 2006 FIFA World Cup'ta, Sensible Soccer'da gol yağdırdı. Diğer yandan, Almanya'daki finallere katılma hakkını elde edemeyen Hitman tamamıyla işine odaklandı; biz de bundan korkuyorduk zaten.

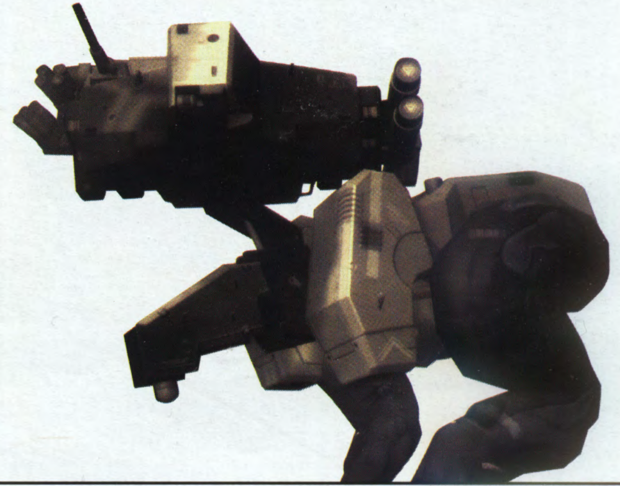
Not: Dergiyle birlikte tek sayfalık, kısa bir anket yayınladık. Sizden ricam, 10 soruluk bu anketi kağıt üstünde ya da Web üzerinden doldurup bize yollamanız. Ayrıca katılan herkese CHIP Oyun Özel sayısını hediye ediyoruz.

F. Akyıldız

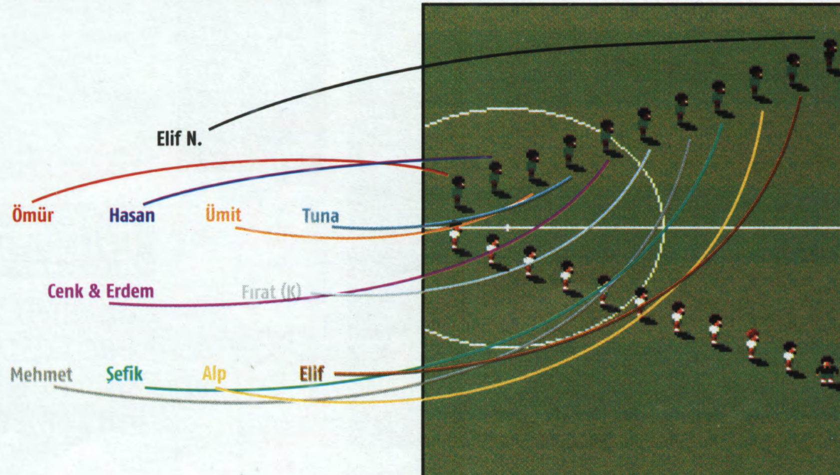
FIRAT AKYILDIZ, yazı işleri müdürü

HANGİ TAKIMIN NE KADAR ŞANSI VAR?





TRINIDAD RPS2D TOBAGO **Şampiyon olacağız!**



VOGEL BURDA

PlayStation®2 RESMI DERGISI-TR

EL YAYIN YÖNETMENİ
n Akkol, sakkol@level.com.tr

UMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
Akyıldız, firat@ps2dergisi.com
Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok
9 Gayrettepe/İstanbul

TÖR
akça, elif@ps2dergisi.com

BEST YAZARLAR
Burak Beder, abb@ps2dergisi.com
Durmazel, cenkerdem@ps2dergisi.com
lamlı, enamli@ps2dergisi.com
m Uygan, erdemcenk@ps2dergisi.com
n Başaran, hbasaran@ps2dergisi.com
met Kentel, mehmet@ps2dergisi.com
r İklim Demir, odemir@ps2dergisi.com
Şentuna, tsentuna@ps2dergisi.com
Akkoç, rocko@ps2dergisi.com
Öncel, uoncel@ps2dergisi.com

HABİR
k Akyıldız, doruk@ps2dergisi.com

TRATÖR
Fıçıcı, kaan@crea-factory.com

FİK TASARIM
ep Bilmez, zeynep@ps2dergisi.com

EL MÜDÜR
hann W. Paul

EL MÜDÜR YARDIMCISI
e Özerdem

ANS MÜDÜRÜ
Aldemir

KLA İLİŞKİLER MÜDÜRÜ
n Çar

ARLAMA MÜDÜRÜ
m Cenker

NE SATIŞ MÜDÜRÜ
Bozyayla

NE SERVİSİ
Cinek, Nihan Özkasap

ITIM MÜDÜRÜ
Cenker

ITIM ASİSTANI
met Çil

TİM KOORDİNATÖRÜ
ay Tekatan

EL BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
NA SAHİBİ
hann W. Paul
Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok
9 Gayrettepe/İstanbul

EL BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
LAM GRUBU

Ş MÜDÜRÜ
r Okumuş, oguler@vogel.com.tr

LAM MÜDÜRÜ
ca Arat, goncaarat@vogel.com.tr

TERİ TEMSİLCİSİ
n Aliyagiç, ozdena@vogel.com.tr

LAM TRAFİKERİ
r Kına, aynur@vogel.com.tr

BAA ADRESİ
Matbaacılık Ltd. Şti.
yi Bulvarı 3. Bölge 6. Cadde No: 33/A
naklıköyü Büyükçekmece - İstanbul
(212) 886 99 89
baa Sahibi Hasan Sarı
tım DPP A.Ş.

ETİM YERİ ADRESİ
EL BURDA MEDYA YAYIMCILIK VE TİC. A.Ş
Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok
9 Gayrettepe/İstanbul
fon (212) 217 93 71,
(212) 217 95 32
ne Faks (212) 217 94 23
ne web http://abone.vogel.com.tr
İşleri Faks (212) 238 73 26

N TÜRÜ
ın, süreli, aylık

İNAL VERSİYON
re Publishing Limited, 30 Monmouth St, Bath BA1
www.futurenet.com

ISSN • 1305-581X



inceleme

60 Hitman: Blood Money

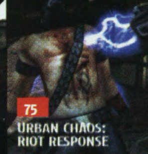
AJAN 47, ONA "KEL!" DİYENLERİ ÖLDÜRMEYE DEVAM EDİYOR.


64 GTA: LIBERTY CITY STORIES


68 2006 FIFA WORLD CUP


70 SYPHON FILTER: DARK MIRROR


74 X-MEN: THE OFFICIAL GAME

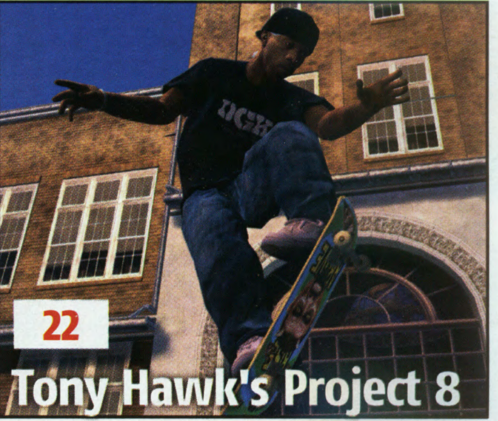

75 URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE


77 ROGUE TROOPER

replay

BİR İLERİ, İSTEDİĞİNİZ KADAR GERİ...

geri sayım
OYUN DÜNYASINDAN KÜLTÜR VE SANATA YATAY GEÇİŞ - SAYFA 89'DA


22 Tony Hawk's Project 8



79 Dünden Bugüne Timesplitters

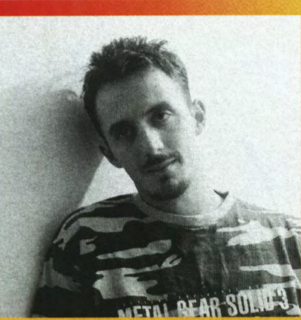
DİKKAT ÇOK GİZLİ!

36 Gizli Oyunlar Özel



HEMEN OYN

BU AYIN DEMOLARI



Bu ay, DVD'mizdeki Ape Escape 3 ve Super Monkey Ball ile gözümüz gönlümüz maymuna doyacak. Sensible Soccer'ın ve Micro Machines'in yeni versiyonlarıyla ise nostalji yaşayacağız. Oynayanlar bilir, Micro Machines kesinlikle türünün en iyisi... Outrun'ı da unutmamak lazım elbette. "Bunlar bana yetmez!" diyenlere beş demomuz daha var! İsteyen Lara'yla Bolivya'ya gidebilir, isteyen Ajan 47 ile sessiz sedasız adam öldürebilir; seçim size kalmış.

Ö. İklim Demir

Ömür İklim Demir,
odemir@ps2dergisi.com

DVD'M NEDEN ÇALIŞMIYOR?

Birçok nedeni olabilir. Eğer DVD'yi PS2'nize koyduğunuzda yükleme olmuyorsa, "reset" tuşuyla konsolu yeniden başlatın ve tekrar yüklemesini bekleyin. Yine yüklemiyorsa, DVD'yi bize yollayın (Vefa Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok, 34349, Gayrettepe/İstanbul). Sorularınızı ise ps2dvd@ps2dergisi.com adresinden bize ulaştırabilirsiniz.

Not: Bazı çipli PS2'lerde DVD'lerde RPS2D DVD'si çalışmayabilir. Bu durumda yapmanız gereken ilk şey... Çipsiz bir PS2 kullanmak. Bu tavsiyemiz. Eğer elinizde çipli bir PS2 varsa ve DVD çalışmıyorsa, çipi devre dışı bırakmayı deneyin. Bunun için de konsolu açarken reset tuşuna bir defa basıp çekmek yerine, "PlayStation 2" logosu ekrana gelene kadar reset tuşunda basılı tutun. PS2'nizi eski haline getirmek içinse güç tuşundan apatıp açmanız yeterli olacaktır.



01 SENSIBLE SOCCER

Kısaca: 1992'de Amiga 500'ü olan şanslı azınlık ve de sonrasında 386'larıyla oyun oynamaya çalışanlar, kaç saat, kaç gün boyunca koca kafalı adamları koşturdu acaba? Hatırlayanların yüzlerindeki gülümsemeyi tahmin edebiliyorum. Okul çıkışı eve heyecanla dönüp, arkadaşlarıyla orta sahadan süper kavisli gollerle ölümüne oyun oynayanlar; turnuva düzenleyip Türkiye'yi seçerek, Brezilya'yı 12-0 yenenler... Şimdi eski bir dostu anma zamanı... Sensible Soccer geri döndü ve PS2'lerimize renk getirdi. Oyunu bilmeyenler için baştan söyleyeyim; SS'nin yeni versiyonu kesinlikle bir futbol simulasyonu değil, yani ilginç gollere -eski günlerdeki gibi- şahit olmaya hazır olun. Son dönemde futbolumuzdaki düşüşü dert ediyorsanız ya da Fenerbahçeliyseniz, bu oyun stresinizi atmak için birebir. (Bu taş biraz büyük oldu; kesin tashihte gider bu kısım. -Tashihte gider: 1.35, Birazı gider: 1.65, Tamamı kalır: 7.50)



02 SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

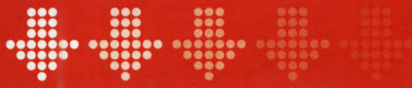
Kısaca: Sega'nın süper maymunu, çılgın maceralarıyla daldan dala atlıyor. Oyunda bir de multiplayer mod bulunuyor.



03 MICRO MACHINES V4

Kısaca: Küçük arabalar da geri döndü! Cetvelden köprüler, lavabo kenarları, mutfak, bahçe, banyo yine yolumuz olacak. Çatı kenarından uçmadan dönmeye çalışın ve akabinde mutlaka multiplayer modu deneyin.

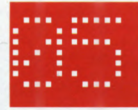
YIN!



Ve daha fazlası...

BU SAYININ EKSTRA DVD İÇERİĞİ





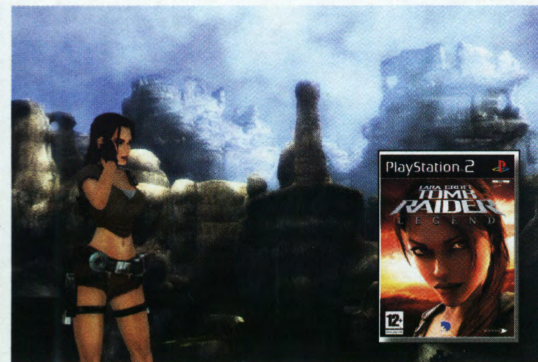
04 APE ESCAPE 3

Kısaca: Satoru'yu ya da Sayaka'yı seçip, Last Wedding ve Specter TV bölümlerini deneyin. Ayrıca portakal sıkmadan, yufka açmaya kadar her işi yapan süper yetenekli robotunuza da emirler yağdırabilirsiniz.

05 HITMAN: BLOOD MONEY

Kısaca: Kana susayanları Ajan 47'nin son macerasına davet ediyoruz. Oyundaki en önemli kural şu: Öldürürken takım elbisenizi kırıştırmayın!





06 TOMB RAIDER: LEGEND

Kısaca: Bolivya'da Lara ile tekrar değerli hazinelerin peşindeyiz. Lara'yı incelemekten oyuna konsantre olmak zor tabii ki!



07 DRAGON QUEST: THE JOURNEY OF THE CURSED KING

Kısaca: PS2'deki en başarılı RPG'lerden biriyle dolu dolu iki saat geçiriyoruz.





Videolar

Mesal Gear Solid
Hayır, yanlış yazmadık, basım hatası da yok. Bu, Ape Escape 3'teki gizli bölümün adı. Bu bölümü açmak için önce oyunu bitirmek ve sonra Hobby Shop'tan 573 krediyle satın almak gerekiyor.

SingStar Rocks!
Sses! Sses bir-ki! Kfkf! Mikrofonunuzu ayarladıktan sonra Nirvana, Stereophonics ve diğer ünlü grup ve sanatçılarla aynı sahneyi paylaşın. Müzik kulağınız yoksa unutun gitsin, yoksa adınız bir anda "karga" olur.





08 OUTRUN 2006

Kısaca: Kırmızı bir Ferrari, seksi bir hatun ve de sonsuza uzanan otoyol... Sahil yollarını ve marinaları toza dumana katmanın ve lastikleri yakmanın tam zamanı.



09 FIFA STREET 2

Kısaca: Şu reklam filmini biliyorsunuz; hani sokakta top oynayan iki küçük çocuk, Beckham, Zidane, Beckenbauer gibi ünlü futbolcuları takımlarına alıyor; ve artık biz de oradayız.







10 SONIC RIDERS

Kısaca: Tails, Knuckles ve tabii ki mavi dikenli dostumuz Sonic olmak üzere, birbirinden ilginç sekiz oynanabilir karakter burada sizleri bekliyor.

posta

MEKTUPLARINIZI BEKLİYORUZ. YOLLAYIN, YAYINLAYALIM!

Adres: Resmi PlayStation 2 Dergisi, Vefa Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok, 34349, Gayrettepe/İstanbul.
E-mail: posta@ps2dergisi.com

YAZ-ÇİZ! PS2 oyunlarıyla ya da dergimizle ilgili kafanızı kurcalayan herhangi bir şey hakkında bize yazmaktan çekinmeyin. Dergiyle ilgili yeni fikirlere, eleştirilere tamamen açığız. Gelen her mektubu okuyacağımız kesin, ama yayınlama garantisi veremiyoruz tabii ki.

ayın mektubu

DAHA FAZLA SNAKE!

Merhaba; derginizi o kadar çok seviyorum ki, yanında yatıyorum neredeyse (yok canım!). Tek bir olumsuz eleştirim olacak, o da derginizin iki ayda bir çıkıyor olması.
1) Derginin her ay çıkması için bir şey yapabilir misiniz?
2) PSP sahibiyim ve PSP'mi korumak için bir kılıf arıyorum. Derginizde bu konuyla ilgili bir şey yayınlayabilir misiniz?
3) Bana WWE SmackDown! vs. RAW dışında ve Tekken tadında sürükleyici bir dövüş oyunu önerebilir misiniz?
4) PSP için gerçek bir Metal Gear Solid oyunu çıkacak mı? Metal Gear Ac!d strateji türünde ve ben hiç sevmiyorum bu türü.
Alp Mesrur Paksoy

1) Bu yıl sona ermeden derginin aylık periyoda geçmesi için çalışıyoruz. Umarız bir terslik çıkmaz.
2) Şimdilik dergimizde donanım veya aksesuarlar ile ilgili bir bölüm yok ancak ileride neden olmasın? Diğer yandan bu tip PSP aksesuarlarını büyük alış-veriş merkezlerinde bulabilirsiniz.
3) Yakın geçmişte çıkan ve birkaç ay içinde çıkacak olan bazı oyun isimleri verebiliriz: Street Fighter Alpha Anthology, Super DBZ, Mortal Kombat Armageddon ve King of Fighters 2006.
4) Metal Gear Ac!d başarılı bir oyundu ancak türünün farklı olması bazı MGS fanatiklerini üzdü gerçekten de. Ancak sana ve oyunun meraklılarına iyi bir haberimiz var: Bu yıl içinde PSP için Metal Gear Solid: Portable Ops adında yeni bir oyun piyasaya çıkacak. Üstelik oyunun kendi türünde...




EN İYİ 100 MEKTUP

Merhaba; derginiz ile ancak Haziran 2006'da tanışabildim. Bir başka yayıncı tarafından çıkarılan ve kısa süre içinde yayından kaldırılan PlayStation dergisinden daha iyisiniz. Eski GamePro dergisindeki yazarları RPS2D'de görmek de çok sevindirici. Zaten derginin kaliteli olması, kadronun kaliteli olmasından kaynaklanıyor.
İnceleme sayfalarında PSP ve PS2 oyunlarını ayrı sayfalarda incelerseniz ve sayfa sayınızı arttırırsanız çok iyi olur. Ayrıca En İyi 100 listenizi 100 oyun ile sınırlamayıp, eski sayılardaki veritabanını da listeye eklerseniz (oyunların türleri ve üretim yıllarıyla birlikte) sevinirim.
Derginizi okumaya başladığımda sadece oyunlarla ilgili bir içerik bekliyordum ama Geri Sayım ve Müebbet Muhabbet gibi "oyun dışı" bölümlere de yer verilmiş, üzüldüm.
Son olarak, PS2 platformundaki iki boyutlu dövüş oyunlarıyla ilgili bir dosya hazırlarsanız gerçekten mutlu olacağım.
Sevgiler.
Mert Topaloğlu

Kadromuzun eskisi gibi bir arada olmasından biz de çok mutluyuz. Gelelim isteklerine: Dergi içeriğinde PS2 ve PSP incelemelerinin bir arada ya da art arda bulunması aslında bir zorunluluk. Sayfa planı – çoğunlukla– bunu gerektiriyor. En İyi 100 listemizi orijinal formatta hazırlıyor ve gerekli değişiklikleri yapıyoruz. Ama sana kötü bir haberimiz var: Bu ay En İyi 100 dergide yer almıyor.
Son olarak, dergide yer alan "oyun dışı" bölümlerden bahsetmişsin. Biz PlayStation 2 sahiplerini ve RPS2D okurlarını sadece birer oyuncu olarak değerlendirmiyoruz. PlayStation 2 sahipleri ve RPS2D okurları sinemaya gidiyor, müzik dinliyor, kitap okuyor ve televizyon izliyor. Bu yüzden bu tip bölümlerin gerekliliğine inanıyoruz. "Dosya Konusu" takvimimiz ise bir süreliğine dolu, ancak ileride neden olmasın?



RPS2D#6 İÇİN NE DEDİLER?

BUNELA
Kapak şahane vallahi! Açıkçası Driver 4 posteri bana uyar ama odamın duvarlarında yer kalmadı posterden, ıvır-zıvırdan. Artık apartmanın dış cephesine bantlayıveririz Driver 4'ü!

etheriel
O değil de, poster biraz fazla büyük olmuş sanki!

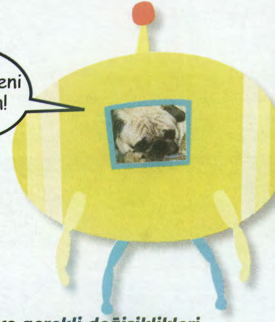
murattyngo
Dergi süper olmuş yine! İnsanın okudukça okuyası geliyor, bir okuyan bir daha okuyor!

erdsavas
Ne zaman ucuzlayacak şu meret yahu?

BUNELA
Benim bir sorunum var: RPS2D'yi okuduktan sonra illa elime makası alıp derginin neredeyse bütün sayfalarını hizayı şaşırmadan güzelce kesip sağa-sola yapıştırıyorum.

AnakinVader
Arkadaşlar, eksik sayınızı online siparişle alabilirsiniz. Ben ikinci sayıyı dördüncü sayı çıktığında almıştım.

yagızkarahan
Karizma dergi RPS2D!



ONLINE OYUN

Merhaba RPS2D; derginizi ikinci sayısından bu yana takip ediyorum. İlk sayıyı fark edememiştim ve haliyle satın alamadım. Derginin her ay çıkmasını dilerdim. Umarım, yakın zamanda bu gerçekleşir. Şimdi sorularıma geçiyorum:
1) Winning Eleven 10 ile 9 arasında çok fark var mı? Oyunu her yıl alıyorum ancak bu kez iki oyun arasında pek fark yok gibi görünüyor.
2) Bazı oyunları Internet üzerinden oynamak istiyorum ancak Internet'e nasıl bağlanacağımı bilmiyorum. Ayrıca orijinal olmayan oyunlar ile sunuculara bağlanılamayacağı söyleniyor, bu doğru mu?
3) Sizce PlayStation 3 çıktığı zaman PlayStation 2 gözden düşer mi?
Samet Erdem

1) Aslında serinin her oyununda az ama etkili değişiklikler yapılıyor. Serinin bu oyununda da hoş yenilikler var ancak bazı problemler de var. Daha ayrıntılı bilgiyi bu ayki Winning Eleven 10 incelememizden edinebilirsin.
2) PlayStation 2 ile Internet'e bağlanmak oldukça kolay. Bilgisayarında, ethernet kartı üzerinden kullandığın ADSL modemini direkt olarak PS2'ne bağlarsan (slim modellerde network adaptörü mevcut) Internet ayarlarını yaparak bağlantı kurabilirsin. Kopya oyunlar ise online oyunda problem çıkarabiliyor. Bazı oyunların sunucularında kopya oyunlara karşı koruma bulunmakta...
3) PS3'ün çok etkileyici olduğu ve milyonlarca oyuncuyu kendisine bağlayacağı ortada ancak PS2'nin ömrünün kısa olduğunu düşünmüyoruz; PS2 en az birkaç yıl daha gündemde kalacaktır.

AJANLAR | MEHMET KENTEL, ŞEFİK AKKOÇ, TUNA ŞENTUNA

ŞAPKA VE KAMÇI TEKRAR ARAMIZDA!

INDY DÖNDÜ!

Bir klasiğin yeniden doğuşu...

PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR İLK EKRAN GÖRÜNTÜLERİ!



Karizmatik ve maceraperest arkeologumuz, hazine avcımız, kahramanımız, eli kırbaçlı Nazi düşmanı ve benden önce davranarak Calista Flockhart'ı kapan çapkın maceraperestimiz Indiana Jones geri dönüyor. Üstelik hem beyaz perdeye hem de konsollarımıza... Büyük olasılıkla da, önce konsollarımıza... Ne de olsa Harrison Ford'un tekrar eline kırbaç alması zaman ister.

Oyunumuz, Indiana Jones 2007 (şimdilik bu adla anılıyor), 1939 yılında geçiyor. Yani The Last Crusade macerasından tam bir yıl sonra... Nazilerin Avrupa'yı ele geçirmesiyle, Indy yine yola düşüyor.

Bu sayfalarda gördüğünüz görüntüler, Indy'nin San Francisco'daki Çin Mahallesi'nde yaptığı araştırmalar sırasında gizli kamerayla çekildi... Indy, bu karelerde, Çin mafyasından bilgi toplamakla meşgul; kendine özgü yöntemleri mazur görmekte yarar var tabii ki.

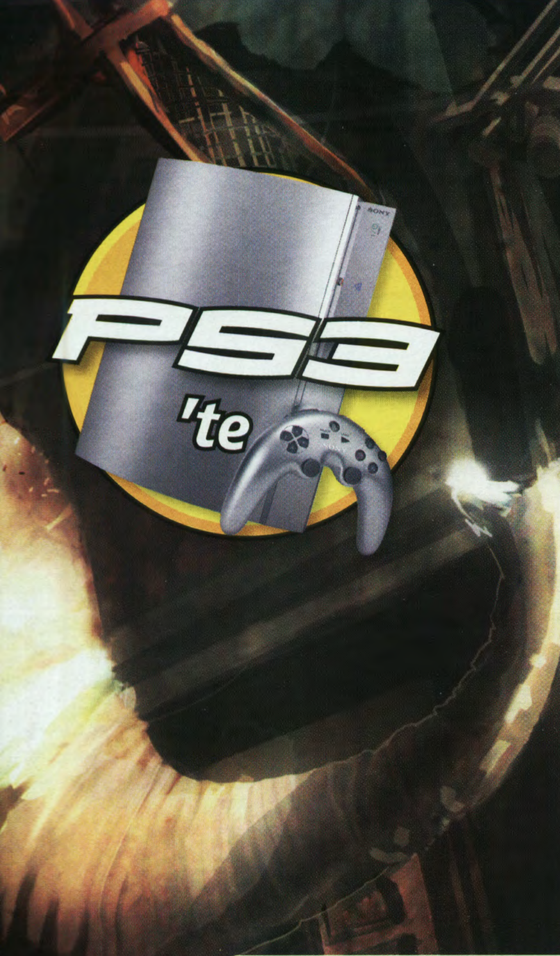
Hikaye, Indiana Jones'u sevmemizi sağlayan tüm klişelere sahip: Büyük bir dünya turu, gürültüsü patırtısı eksik olmayan bir ➔

EUPHORIA SİSTEMİ

Yeni fizik modellemesi sistemi nasıl işliyor?

Euphoria'nın özü, karakterleri mekaniklikten kurtarmak ve onlara organik bir görüntü vermek. Mesela yere düşen bir karakterin yalnızca düşüşü değil; düşüş aşamasındaki hareketleri de modelleniyor. Yani yumruk yiyen bir karakter yere düşmeden önce çırpınacak, bir yere tutunmaya çalışacak ve belki de başarılı olacak; asma köprüde yürüyen biri ise dengesini sağlamak için kollarını açacak vs. Elbette buna benzer karelere daha önce de tanık olduk ama burada önemli olan, hareketlerin önceden kodlanmış script'ler olmaması; tamamı gerçek zamanlı olarak, fizik motoru tarafından gerçekleştirilecek.






İnsan Terbiyecisi Indiana Jones!




Indy yine uslu durmamış ve mafyanın eline düşmüştür...





hazine avı, Nazilerin hain emellerini engelleme çabaları, otantik ortamlar, kırbaç ıslıkları... Tüm bu karmaşa, dünyanın en kutsal yeri üstüne bir mücadeleden ve İncil'in sırlarından doğuyor ki, bu konsept çok aşina olduğumuz bir Indiana Jones klişesidir; severiz. Senaryoda ilginç olan bir bölüm de var: Dr. Jones'un, çok eski bir rakibiyle karşılaşması. Bu gerçekten ilginç, çünkü şimdiye dek Indy'le rekabet etme girişiminde bulunan kimsenin akıbeti parlak olmamıştır (Kimler geldi, kimler geçti Indy'nin elinden.) Son olarak belirtmek istediğimiz şeyse şu: Hikayeye George Lucas da katkıda bulunuyor.



"Şapka Kanunu'na göre sadece kovboy şapkası giyilebileceğini bilmiyordun demek; al sana!"

HİKAYEYE GEORGE LUCAS DA KATKIDA BULUNUYOR

INDIANA JONES AR-GE

Lucas Arts, Indiana Jones 2007 projesinde oyunun getirdiği yeni teknolojilere sıklıkla değiniyor. Bu yenilikleri iki başlık altında toplamamız mümkün: İlki "Euphoria". Birinci sayfadaki kutuda bu yeni teknolojiyi sizlere kısaca tanıttık. Diğer yenilik ise fizik modellemesinde... Yeni fizik modellemesi sayesinde, oyunda kullanılan ya da kullanılmayan birçok obje gerçekçi bir şekilde hareket ediyor. Henüz hakkında detaylı bir bilgi verilmiş değil ama Euphoria'nın uygulamadaki başarısını gördükten sonra, bu yeni sistemin de iyi sonuçlar doğuracağını düşünüyoruz.

Özel efektlerin, Lucas'ın filmlerinde de imzası olan Industrial Light and Magic tarafından hazırlanması, oyunun yeterliliğine ilişkin şüpheleri ortadan kaldıran bir diğer önemli etken. Elbette bu teknolojilerin etkili olacağı asıl alan yeni nesil konsollar ama PS2 sürümünün yapım aşamasında olduğunu da hatırlatmak isteriz. Yapımcılar böyle bir karar verdiklerine göre PS2'nin teknolojisine hala güveniyorlar demek ki. Kim demiş "PS2'nin miadı doldu." diye?

Sonuç olarak, devrimsel bir teknoloji ile Indy'i Indy yapan tüm klişeler birleştiğinden, ortaya tadına doyulmayacak bir oyun çıkacağını tahmin ediyoruz.



Fizik motoru sayesinde bu tip sahneler çok gerçekçi bir hal alıyor.



Yapay zekanın yer çekimiyle girdiği ikili mücadele...

SHORT ROUND'A NE OLDU?

Indy Kidd'in izini sürdük!

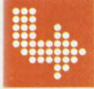
Siz de bizim gibi Jonathan Ke Quan'a ne olduğunu merak ediyor olabilirsiniz. İşte, tuttuk getirdik kendisini; ufaklık, Temple of Doom ve The Goonies'ten sonra kamera arkasına yönelmiş ve birçok yapımda görev almış. Bu görevler arasında Jet Li'nin The One'ında yönetmen asistanlığı ve ilk X-Men filminde dövüş koreograflığı da yer alıyor.



SİS PERDESİ

SILENT HILL'A GÜNLÜK TUR

Sinemaya uyarlanan oyunların son üyesi, Silent Hill.

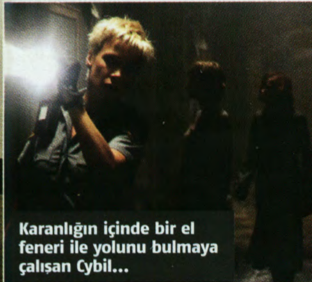


Hollywood'da uzun süredir bir kıtlık hakim... Ne doğru düzgün bir konu bulunuyor, ne de sağlam bir senaryo yazılıyor. Bunun farkına geç de olsa varan Hollywood Sineması, insanları salonlara çekmek için farklı yollara başvuruyor; son yıllarda Uzakdoğu Sineması'nın iyi filmlerini arka arkaya yeniden çekmeye başlayan Amerikalıların yeni kaynağı oyunlar... Konuları ve hemen hemen senaryoları da hazır olan oyunları peş peşe sinemaya uyarlayan yapımcıların son denemesi ise Silent Hill.

Birçoğu vasatı aşamayan oyun filmlerinin sonuncusu olan Silent Hill, Nisan ayında tüm dünyada vizyona girdi ancak henüz ülkemize uğramadı ve işin kötüsü, ne zaman uğrayacağı da beli değil. Yine de film hakkındaki bilgileri taze tutmak adına birkaç ayrıntıyı dile getirmekte fayda görüyoruz. İlk olarak; Silent Hill'in yönetmen koltuğunda Christophe Gans oturuyor. Gans'ın daha önce yönettiği en önemli film olan Brotherhood of the Wolf'da yapımcılık görevini üstlenen Samuel Hadida, aynı zamanda Silent Hill'in de yapımcısı. Hadida'nın geçmişine baktığımızda ise, Quentin Tarantino'nun senaryosunu yazdığı ve Tony Scott'ın yönettiği True Romance'ı görüyoruz.

Silent Hill, Samuel Hadida'nın ilk "oyun filmi" projesi değil; 2002 ve 2004 yılında vizyona giren, 2007 yılında ise üçüncüsünü izleyeceğimiz Resident Evil filmlerinin başında da yine Hadida yer alıyor.

Bazı otoriteler tarafından en iyi oyun filmlerinden biri olarak gösterilen Silent Hill'i sabırsızlıkla bekliyoruz. ■ ŞA



Karanlığın içinde bir el feneri ile yolunu bulmaya çalışan Cybil...



Amerikan aksanıyla iyi konuşamadığı söyleniyor.

KARE AS

Filmdeki dört oyuncuyu yakından tanıyalım:

Sean Bean

Silent Hill filminin en kariyerli oyuncusu Sean Bean... Sadece onun kadroda yer alması bile filmin izleyici sayısını arttırdı. Filmde, Christopher Da Silva karakterini canlandıran Bean'i daha önce Equilibrium, Truva ve -Boromir karakteriyle- LotR gibi filmlerde izlemiştik.

Radha Mitchell

Rose Da Silva karakterini canlandıran Radha Mitchell, daha önce Finding Neverland'de ve Phone Booth'ta karşımıza çıkmıştı. Özellikle Johnny Depp ile birlikte rol aldığı Finding Neverland büyük beğeni toplamıştı.

Laurie Holden

Filmin güzel oyuncularından olan Laurie Holden, Cybil Bennett karakterini canlandırıyor. Sekiz yaşından bu yana ekranlarda ve beyaz perdede yer alan oyuncu; Majestic, X-Files ve Fantastic Four'da da kendisini göstermişti.

Jodelle Ferland

İşte o küçük kız... Oyunda ansızın ortaya çıkıp bizi tedirgin eden küçük kızın rolünü filmde Sharon Da Silva karakteriyle Jodelle Ferland alıyor. Henüz 11 yaşında olan Jodelle, daha önce They filminde rol almıştı.

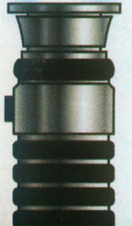
AYDINLIK TARAF

■ **OYUN YAĞMURU**
E3 2006 fuarı, PlayStation açısından oldukça bereketli geçti. Not defterimiz PS2, PS3 ve PSP oyunlarıyla doldu taştı.

■ **MGS4**
MGS4'ün yeni ekran görüntüleri ve videoları ofisimizde küçük çapta bir depreme yol açtı, merakımız bir kat daha arttı.

■ **YAZ**
Yaz geldi gelmesine ama çok sıcak! Ama ne olursa olsun bu havayı soğuk kış günlerine tercih ederiz.

■ **DÜNYA KUPASI**
Dört yılda bir tanık olabildiğimiz Dünya Kupası heyecanı dünyayı kasıp kavurdu.



IŞIN KILICI

■ **COLD FEAR**
Cold Fear da filmi yapılan oyunlar kervanına katılıyor; büyük ihtimalle bir oyun daha harcanacak.

■ **LIBERTY CITY**
Liberty City Stories'in PS2 versiyonu kısa süreli bir heyecan yaşatsa da hayal kırıklığı ile noktalandı.

■ **RPS2D FORUM**
Foruma dergi hakkında mesaj yazılmaz oldu. Kılıçlarımızı çekip saldırıya geçmeyi planlıyoruz!

■ **TURKCELL SÜPER LİG**
"Bitsin de kurtulalım!" dedik, bitti.

KARANLIK TARAF

LEMMING'LERE EL VERİN!

Yol haritasıyken yoldaş olmak...



Mayıs ayında düzenlenen E3 fuarında yeni Lemmings tanıtıldı. PSP'den PS2'ye uyarlanan oyunda 156 bölüm yer alacak. Bu 156 bölümün arasında, serinin tüm oyunlarındaki en iyi bölümlerin yanı sıra yeni bölümler de bulunuyor. Oynanabilirlik, klasik iki boyutlu görüntü ile korunurken PS2 versiyonuna çok önemli bir özellik ekleniyor; EyeToy! Bugüne kadar sadece yol gösterdiğimiz Lemming'lere artık yol arkadaşlığı yapacağız. EyeToy ile oyuna dahil olarak onların evlerine ulaşmalarına yardım edeceğiz. Nasıl mı? Bir köprü gerektiğinde tüm vücudumuzu, bir engel gerektiğinde ise elimizi kullanacağız. 15. yılını dolduran serinin belki de en çok eğlendiğimiz oyunu bu olabilir. ■ ŞA



DİKKAT!
Bir bakışta PlayStation'ın geleceği

JoWooD'dan savaşın sıcaklık derecesini düşürecek bir hamle... Panzer Elite Action'da savaş stresini azaltmak için bu bayan yanımızda olacak.

Bu savaşı ancak ben bitirebilirim!

PANZER ELITE ACTION
FIELDS OF GLORY

COLD F

Cold Fear'ın filmi çekiliyor; bir gemiye atlayıp yaratıklar ile boğuştuğumuz oyunun filmi 2008'de vizyona girecek.

Kafamdaki salyangozun düşmesi an meselesi...

Oyuncak tasarımcısı Nathan Sawayer'ın boş zamanı çok anlaşılan... Kendisi LEGO'dan bir PS3 gamepad'i yapmış, çok da güzel olmuş hani.



Geçtiğimiz yıl Street Racing Syndicate ile şansını deneyen Eutechnyx, bu yıl **The Fast And The Furious: Tokyo Drift** ile karşımıza çıkıyor.



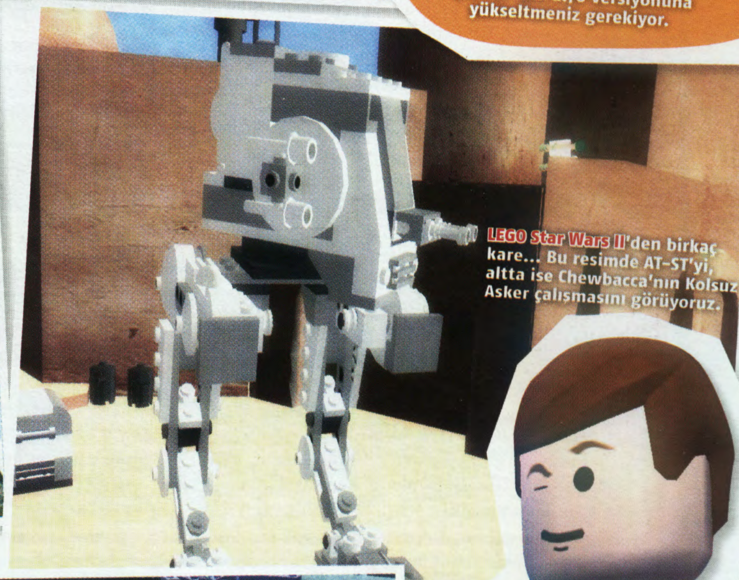
EyeToy: Play Sports'ta 101 farklı spor temalı oyun yer alıyor. Yıl sonunda çıkacak olan oyun için şimdiden antrenmanlara başlasanız iyi olur.



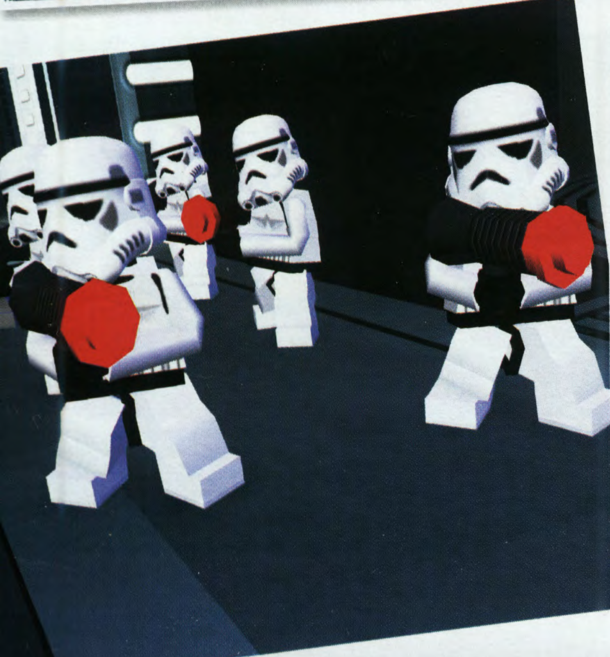
www.jp.playstation.com/scej/title/locoroco adresine girip ok ile belirttiğimiz yere tıklayarak açılan sayfada, metinin altındaki tuşa basın. Sonraki sayfada "PC" yazan seçeneği ve son olarak, açılan sayfada "USB, Mini-B" yazan seçeneği tıklayın. Artık **LocoRoco**'nun demosunu siteden indirebilirsiniz ancak oynayabilmek için PSP'nizi 2.70 versiyonuna yükseltmeniz gerekiyor.



Japonlardan ilginç ve bikinili (!) bir PSP oyunu... **Finder Love**'da genç bir kameraman olarak üç farklı kız ile arkadaşlık kuracak ve onların fotoğraflarını çekeceğiz.



LEGO Star Wars II'den birkaç kare... Bu resimde AT-ST'yi, altta ise Chewbacca'nın Kolsuz Asker çalışmasını görüyoruz.







bir klasik olabilir



GERÇEK BİR FUTBOL OYUNU MU, YOKSA THE SIMS Mİ?

LET'S MAKE A SOCCER TEAM!

Dağıtım: Sega
Yapım: Sega
Çıkış Tarihi: Piyasada (Japonya) Ağustos 2006 (Avrupa)

BİLDİKLERİMİZ

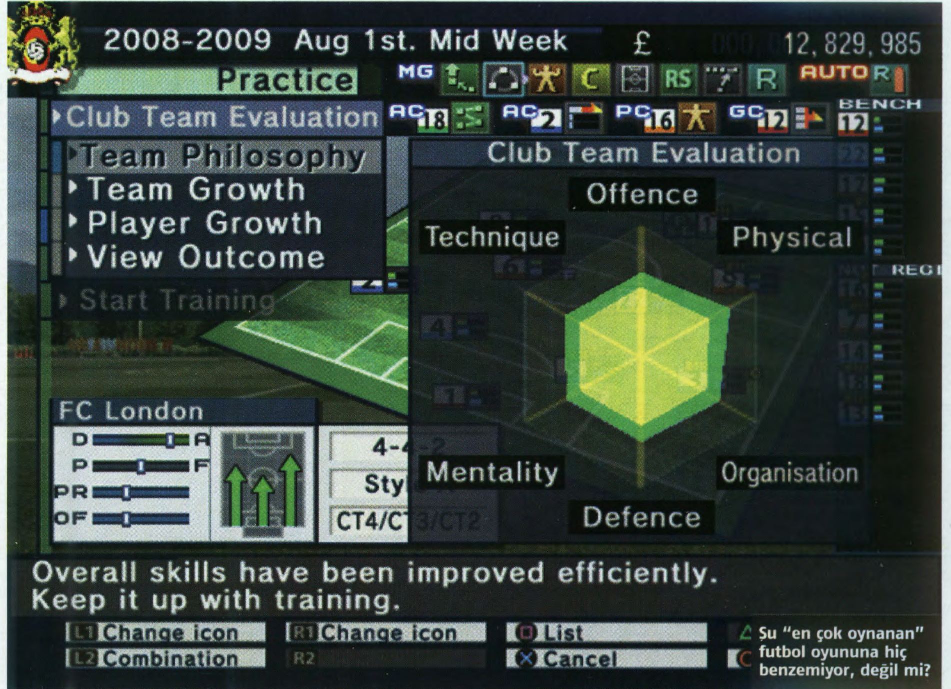
Oyunun bir futbol oyunu olduğunu biliyoruz mesela. İçinde bir adet top olduğundan haberimiz var. Tabii ki bu topu kullanacak olan oyuncular da olacak. O kadar; sonuçta futbol bu, içinde ejderha mı olacaktı bir de?

Diğer futbol oyunlarıyla pek alakası olmayan; ünlü futbolcular, gerçekçi grafikler yerine futbolun eğlenceli yönünü ön plana çıkarmayı amaçlayan bir oyun Let's Make a Soccer Team! Oyunun isminin sonundaki ünlem işareti bize sanki bu futbol takımını hemen oluşturmamızı vurguluyor; değil mi? Yaratacağımız futbol kulübünün tüm detaylarını kurcalayabileceğimiz oyunda, takım seçimi, oyuncu transferi gibi standart işlerle de uğraşacağız. Ayrıca takım için arma ve forma tasarlayabilecek, stadyumumuza eklentiler yapabilecek ve rakip takımlarla masa başında çatışabileceğiz.

BİR KLASİK OLABİLİR, ÇÜNKÜ...

Açıklaması çok basit: Bu oyun canınızı fazla sıkmadan, sizi lisanslı isimlerle, karmaşık taktik varyasyonlarla uğraştırmadan, direkt futbolun içine bırakıyor. Diğer yandan, oyunda farklı senaryolar da yer alıyor; mesela sezon başında sadece üç maça gireceksiniz ve bu maçlar geleceğinizi belirleyecek.

Oyuncu dostu, göz yormayan menü sistemi ve PES'ten araklandığı açık olan karakter seçimiyle, Let's Make a Soccer Team! futboldan anlamayan ve futbolu sevmeyen herkesi saracak, futbol fanatiklerine ise hayallerindeki kulübü kurma imkanı sunacak. Her iki tarafı da mutlu sona ulaştırdıktan sonra artık aranızdan ayrılabilirim. ■ TŞ



Şu "en çok oynanan" futbol oyununa hiç benzemiyor, değil mi?



"Eğer bu golü kaçırırsam kazandığım paralarla Alaska'ya yerleşeceğim!"



Kararlılık sizi başarıya götürecektir.



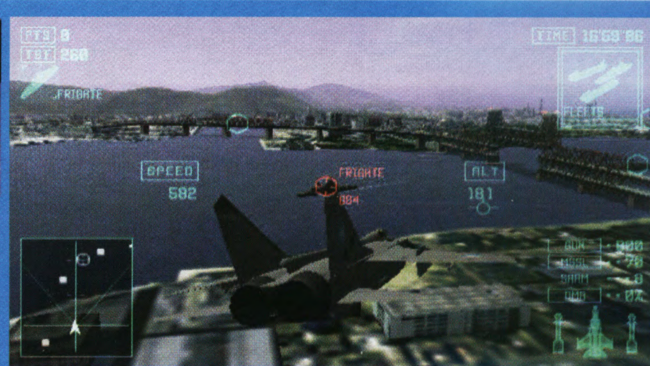
Dünya'nın en haşarı ninjasını konu alan Naruto: Ultimate Ninja, PS2 için piyasada!



PSP'DE İT DALAŞI

Yeni Ace Combat, PSP'ye iniş yapıyor.

Bildiğiniz gibi Ace Combat Zero: The Belkan War, Nisan ayında piyasaya çıktı ve "oyuncu piranalar" tarafından kısa sürede yok edildi. Namco da simulasyon severleri fazla bekletmemek adına yeni bir Ace Combat için hazırlıklara başladı. Ace Combat X: Skies of Deception, PSP için hazırlanan yeni bir simulasyon oyunu... Ama bu oyunda simulasyondan çok, aksiyona ağırlık veriliyor. Oynayış şeklinize göre değişecek olan bir senaryo, F-14D Super Tomcat'in, MIG-31 Foxhound'un, F2-A'nın ve Tornado F3'ün içinde bulunduğu bir uçak arşivi, Ace Combat X'in vaat ettikleri arasında yer alıyor. Tüm bu uçakları modifiye edebildiğiniz gibi, WiFi üzerinden diğer PSP sahipleriyle "it dalaşı" yapabilecek ve hatta onlarla ortaklaşa savaşabileceksiniz. Oyunun Aralık ayının sonunda piyasada olmasını bekliyoruz. ■ TŞ



UMD KIYAMETİ

PSP FİLMLERİ TEHLİKEDE Mİ?

Film yapımcıları ve müşteriler kaçacak yer arıyorlar.



Belki de PSP'yi oyun oynamak ya da müzik dinlemek için almadınız; tek amacınız film izlemekti. İşte bu noktada, üzüleceğiniz bir haber vermek durumundayız ve haberi almak için Paramount Studios'a bağlanıyoruz: "Başlangıçta, piyasaya çıkardığımız UMD filmlerin satış rakamı çok iyiydi, fakat son zamanlarda satışlarımız fazlasıyla düştü. Bu yüzden elimizdeki filmlerin UMD versiyonlarını hazırlama konusunda iki kez düşünüyoruz."

Kısacası, UMD formatında yayınlanan filmler artık satmıyor. İlk başta PSP'yle birlikte 100.000'e yakın satan UMD filmleri, şu sıralar kimse satın almıyor, alanlar da kırıyor (heyecan unsuru). Universal Studios, UMD filmlerden elini eteğini tamamen çekti bile. 20th Century Fox ve Buena Vista gibi firmalar ise PSP için planladıkları birçok yapımı askıya aldılar. HD teknolojisinin gitgide gelişmesiyle ve yayılmasıyla birlikte, herkes filmleri 7+1 ses teknolojisi ile dev ekranda izlemeyi tercih ediyor; küçük bir ekranla sınırlı olan PSP'de değil. DVD'lerden daha fazla içerik sunmayan UMD'lerin fiyatı da DVD'lerden pahalı olunca, kaçınılmaz bir şekilde UMD'lere olan ilgi azalıyor. Her şey çok basit aslında; işini bilen PSP'ciler hafıza kartlarına film yükleme yolunu bulmuşlarken, UMD filmlerin fazla hayatta kalacağını iddia etmek yanlış olur herhalde.

Bunu engellemenin tek yolu, bir devrimle, PSP'yi bir şekilde televizyona bağlamak. Ancak o zaman PSP tam anlamıyla bir DVD player'a dönüşecektir ve UMD filmler eski günlerine dönüş yapacaktır. Bu da ne zaman olur, nasıl olur, bunu bize Sony yetkilileri açıklayacak. Önce PS3'ü bir hazır etsinler de... TŞ



"HİÇBİR ŞEY GÖREMİYORUM!"

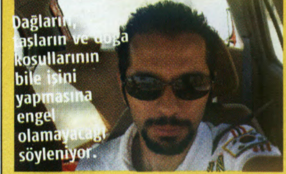
Ekran görüntüsü yok mu? Dert etmeyin! Bu ayın en gizli oyununu inceliyorsunuz: **Secret Service**

İnsanların kafalarını gözlerini yarmak yerine, onları sevip korumayı tercih eden bir insansanız -ki bu hayli düşük bir olasılık- sizi şu köşeye alalım: Superman Returns'ten Bryan Singer ve Vin Diesel'ın başrolleri paylaşacağı bu karanlık oyunda, Amerika Başkanı'nı koruyacağız. Gerilimli bir oyun olacağını düşündüğümüz Secret Service'in tek bir problemi var: Her şey çok karanlık!

Sağdaki ekran görüntüsünde göremediğiniz gibi, güneş gözlüğü kullanan birkaç adam bir arabada yol alıyor. İşin güzel tarafı da bu zaten: Elimizde başka bilgi yok! Başka bilgi olmadığı gibi, bir ekran görüntüsü bile yayınlamayı uygun görmemiş yapımcı firmamız. TŞ

Ne kadar da Vin Diesel'a... Hiçbir şey görünmüyor ki!

Tuna Paluğu



Dağların, taşların ve doğa koşullarının bile işini yapmasına engel olamayacağı söyleniyor.

Değerli okurlar, sevgili arkadaşlar ve saygıdeğer büyüklerim; bildiğiniz üzere, ben uzaklardayım. Fakat uzaklık beni sizden ayıramaz! Yine karşınızdayım! Size anlatacak çok şeyim var, ama bunları ancak birkaç sayı sonra anlatabileceğim. "Tuna ile Dünden Bugüne" isimli dosya konumuzda, sizden ayrı kaldığım günleri tüm detaylarıyla anlatacağım. Tabii ki bu, derginin ismini değiştirmemizi gerektirebilir. Şu sıralar oyun dünyasına yakın olduğum söylenemez, malum, imkanlarım kısıtlı. Yine de, E3'ün çok iyi geçtiğini duydum; Yeni PS3 oyunları açıklanmış, FFXIII'ün reklamı yapılmış, herkes coşmuş, eğlenmiş... Bir haber yazarı olarak düştüğüm şu duruma bakın lütfen; utanmasam haberleri sizden isteyeceğim ve hatta isteyeyim yahu: Mektup adresim...

Bir sonraki sayıda yine buradayım, hiçbir yere ayrılmayın, kaçmayın! Görüşmek üzere...

Tuna Şentuna,
tsentuna@ps2dergisi.com

ONAYLANDI: LucasArts, Darth Vader'ın başrolde olacağı bir Star Wars oyunu üzerinde çalışıyor.

SÖYLENTİ: Sega, PS2'deki Yakuza oyununun devamını PS3 için hazırlıyor.

ONAYLANDI: Tuna, askerde bile işini yapmadan duramıyor!

SÖYLENTİ: Fırat, artan sıcakların da etkisiyle tashih yaparken zor anlar yaşıyor, bu zor anları karpuz-peynir yiyerek atlatmaya çalışıyor (ofisin ortasında!).

ONAYLANDI: Yaz aylarında PS2 için fantastik bir korsanlık oyunu çıkacak: Black Buccaneer

SÖYLENTİ: Earthworm Jim'in yeni nesil versiyonu hazırlık aşamasında...

ONAYLANDI: PSP'nin en eğlenceli puzzle oyunu Lumines'in devamı bu yılın sonlarında piyasada...

SÖYLENTİ: Final Fantasy VII'nin makyajlanmış bir versiyonu PS3'e çıkabilir.

ONAYLANDI: PS3'te Sega Rally heyecanı... Çok yakında...





Başka bir futbol oyunu oynayacak kadar Pro Evolution Soccer'dan sıkıldınız mı?



VE GOL!

Güçlü rakiplerinin arasında varlık göstermeye çalışan **World Tour Soccer 2**, Haziran ayında PSP için piyasaya sürüldü. Mini oyunlarıyla dikkat çeken WTS2 için Internet'te beş farklı mod yayınlandı.

BANA HARİTAYI VER!

TESLİM OL... ...YA DA BUNU KULLAN!

Hostel filmi sizi ürküttü mü? Telaşlanmayın; **Planet PSP** emrinizde!



Aranızda seyahat etmek isteyenler; hatta olayı biraz daha ileriye taşıyıp, sadece maceraya atılmak için Avrupa'yı gezmek isteyenler olabilir. Aklınızda bu tip planların olduğu sırada Hostel filmini izlediyseniz, korkmuş olma olasılığınız yüksek. Ancak, işinizi filmdeki gibi şansa bırakmak zorunda değilsiniz. Özellikle de yanınızda PSP'niz varsa...

Sony'nin Londra stüdyolarında hazırlanan Planet PSP, seyahate çıkmak isteyenler için hazırlanan bir rehber. Bu program sayesinde Avrupa'nın büyük şehirlerine gittiğinizde tanımadığınız kişilerden yardım istemek zorunda kalmadan aradığınız yeri bulabileceksiniz. Program şimdilik sadece altı şehri kapsıyor. Bu şehirler; Amsterdam, Barcelona, Londra, Paris, Roma ve Prag. Ancak zaman ilerledikçe, Internet üzerinden yeni şehirlerin haritalarını programa ekleyebileceğiz. Planet PSP'de, belirttiğimiz şehirlerin birçok önemli noktası gösteriliyor; barınacak yerler, gece kulüpleri, restoranlar... Üstelik videolar, sesli anlatımlar ve haritalar ile program bize yardımcı oluyor.

PSP'nin sadece bir oyun makinesi olmadığı Planet PSP ile perçinleniyor. Eğer Avrupa'da tura çıkmak ve tek parça olarak eve dönmek istiyorsanız, Planet PSP'yi bekleyin. Eylül ayına kadar... ■ SA

Avrupa'yı avucumun içi gibi bilirim, güvenin bana!



Hostel, plansız bir seyahatin ne gibi sonuçlar doğurabileceğini bize göstermişti.



Beyaz PSP, beyaz kılıfıyla birlikte satılıyor.

PSP: BEYAZ BİR SAYFA

Siyah içinizi mi karartıyor?

Çıktığı günden bu yana birçok kişi siyah renkteki PSP'yi tercih etti. Ülkemizde, PSP satın alırken "Başka rengi var mı?" diye soran çok az kişi oldu belki de. Ancak henüz PSP satın almamış olanlara hatırlatalım istedik: PSP'nin bir de beyaz renkte olanını inceleyin. "Seramik beyazı" olarak tanımlanan bir renge sahip olan beyaz PSP oldukça şık görünüyor. Beyaz rengin ağırlıkta olduğu ortamlarla uyumlu olan beyaz PSP'ler, tasarım itibariyle iPod'u anımsatıyor. Beyaz PSP'nin tek problemi kir göstermesi olsa gerek. Ama bu büyük bir sorun değil elbette. ■ ŞA

PS2 OYUNLARINIZI ATMAYIN!

Sony, PlayStation 3'ün geriye uyumlu olacağına dair ipuçları veriyor.

Sony'nin yeni nesil konsolu PlayStation 3'ün, eski oyunları (PS2) çalıştırıp çalıştırmayacağı merak edilen konulardan biriydi. Geçtiğimiz ay, eski oyunların yazılım desteğiyle çalıştırılabileceği açıklanmıştı; en azından Internet'te dolaşan söylentiler bu yöndeydi. Ancak geçtiğimiz haftalarda farklı bir açıklama yapıldı ve PS2 oyunlarının, PS3'ün donanım desteği ile çalıştırılabileceği belirtildi; konsolun içinde bulunacak olan PS2 çip seti sayesinde eski oyunları sorunsuz bir şekilde oynayabileceğiz.

Sony'nin bu tip bir çözüme gitme nedeni, yazılımın henüz tamamlanmamış olması ve bu çalışmanın PS3'ün çıkışını geciktirme ihtimali. Ancak yeni bir donanımın Sony'ye ek bir maliyet getireceği de ortada. Bu yüzden Sony, yazılımı konsolun çıkışına yetiştirmeye çalışıyor. Diğer yandan, elinde PS3 gibi bir sistem varken kim eski PS2 oyunlarını oynamak ister, bilmiyoruz.

Son bir not daha: Sony'den Izumi Kawanishi, zaman ilerledikçe çıkacak olan yeni PS3 modellerinin daha yüksek kapasiteli sabit disklere ve gelişmiş network özelliklerine sahip olabileceğini ancak işlemci ve hafıza gibi özelliklerin değişmeyeceğini belirtti. Yani farklı modellerdeki tüm PS3'ler, aynı oyunları aynı performans ile çalıştıracak. ■ ŞA

PES6 GELİYOR!

YENİ NESİL PES!

PES serisinin PS2'deki ve PS3'teki geleceği hakkında Shingo Takatsuka ile konuştuk.



RPS2D: PES6 ile WE10 arasında ne gibi farklar olacak?
ST: Winning Eleven 10'u piyasaya çıkardıktan sonra bazı problemleri olduğunu fark ettik. Elbette bunu daha çok oyuncular fark ettiler. Oyunun yapay zekasında bazı sorunlar var ve bunları Avrupa versiyonunu piyasaya çıkarmadan önce düzelteceğiz. PES6'yı bekleyen Avrupalı oyuncuların bu nedenle şanslı olduğunu söyleyebilirim.

RPS2D: Master League'de ne gibi farklılıklar var?
ST: ML'de en önemli nokta, oyuncuların yaşlanıp yaşlanmayacağına ve gelişip gelişmeyeceğine karar verebilecek olmanız. Bir diğer nokta ise, lig devam ederken, eğer rakip takımlardan biri alt sıralardaysa o takım sonraki maçlarına daha farklı stratejilerle ve daha farklı taktiklerle çıkacak.

RPS2D: Oyunun PSP versiyonu için planlarınız nelerdir?
ST: PSP için çıkardığımız PES5, PlayStation 2 versiyonunun direkt çevirisiydi. Ancak kontrollerin pek rahat olmadığını gördük. PES6'nın PSP versiyonunun daha rahat oynanması için kontrol sisteminde bazı değişiklikler yapacağız. Aynı şekilde WiFi sistemini de geliştiriyoruz. PSP'de kamera açılarını değiştirmek oldukça zor, ancak bunun üzerinde çalışıyoruz.

RPS2D: Gerçekçi bir futbol oyunu yapmanın en zor yönü nedir?
ST: Size garip gelebilir ama, atak yapan takımın futbolcusu topla ilerlerken, karşı takımın defans oyuncusunun o futbolcuyu karşılaması... Bu tamamıyla bir akıl savaşı ve ne atak, ne de defans yapan oyuncunun gamepad ile tam anlamıyla hakim olabileceği bir şey. Aradan 100 yıl geçse de bu bizim tam anlamıyla çözebileceğimiz bir sorun değil.

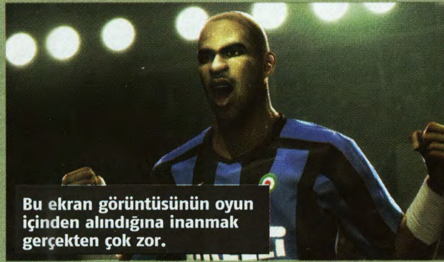
RPS2D: Oyunda taktiksel açıdan bir gelişme olacak mı?
ST: Oyunculardan gelen talepler doğrultusunda oyuna bazı seçenekler eklemeye çalışıyoruz. Örneğin, serbest vuruşlarda barajdaki oyuncuların belirlenmesi üzerinde duruyoruz.

RPS2D: WE/PES serisi ne zaman PS3'e geçiş yapacak?
ST: Net bir tarih veremeyiz ancak PES'i PS3'e uyarlamak istiyoruz ve bunun çok yakın bir tarihte gerçekleşeceğini söyleyebilirim.

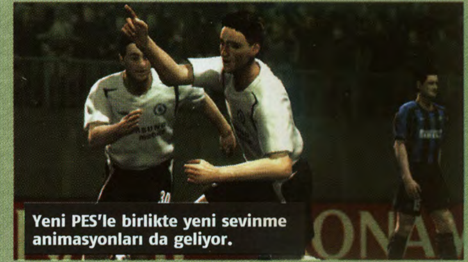
RPS2D: PS3 versiyonundan neler beklemeliyiz?
ST: Elbette grafikleri (kaldı ki sayfadaki ekran görüntüleri bu konuda çok şey anlatıyor), oyuncuların hareketlerini ve yapay zekayı geliştireceğiz. Online seçeneğini de sorunsuz bir hale getirmeyi planlıyoruz. Çünkü PS2'deki online seçeneği, gerçek bir online seçeneğinden çok bir eklenti gibiydi. Özellikle forumlarda bu konuda birçok şikayete tanık olduk. Bu yüzden gerekli değişiklikleri yapıyoruz.

RPS2D: Yeni nesil versiyonlar ile birlikte lisans problemi de çözülecek mi?
ST: Oyuncuları detaylı bir şekilde modellemek için çok fazla zaman gerekiyor. Biz de çok fazla sayıda futbolcuyu birebir olarak modellemediğimiz için şikayetler alıyoruz; bunun üzerinde çalışacağız. ■ **ŞA**





Bu ekran görüntüsünün oyun içinden alındığına inanmak gerçekten çok zor.



Yeni PES'le birlikte yeni sevinme animasyonları da geliyor.

AV SEZONU AÇILMIŞTIR!

Ama bu sevimli ikiliyi kim vurabilir ki?



Ubisoft, bu yıl vizyona girecek olan animasyon-film Open Season'ın oyununun lisans hakkını satın aldı. Film, Boog adında dev bir ayının ve Elliot adında hızlı konuşan bir geyiğin kendilerini ormanın ortasında kaybolmuş bir şekilde bulmaları ile başlıyor. Üstelik tam da av sezonu sırasında... Filmin hikayesine paralel olarak ilerleyecek olan oyunda, kaybolan bu iki arkadaşı ormandan canlı bir şekilde kaçırmaya çalışacağız. Oyunu bir arkadaşımızla yardımlaşarak da oynayabileceğiz. Son olarak, Open Season'da hikaye modunun dışında dört mini oyun da yer alacak. ■ **ŞA**



Ormandan kaçmak için E-5 Deniz Yolu'nu da kullanabileceksiniz!



TONY SSK'YA BAGLAND

Hangi oyunda sağlık sigortanız var? Hang oyunda bir yerinize bir şey olduğunda umursanıyorsunuz? Suratınızı asmayın; ***Tony Hawk's Project 8***'de her kırdığın kemiğiniz için puan kazanıyorsunuz. Dah iyisi, bunu suiistimal etmek de serbest.

YAZAN: ELİF AKÇA





27 yaşındaki ünlü kaykaycı
evie Williams'dan ziyade
kasında bıraktığı izlerin
rçekçiliğine dikkat edin.





■ Geliştirilen karakter animasyonlarıyla artık kaykaycıların kendilerine özgü stillerini çok daha net görebileceksiniz.



■ Bu grafiklere hayran kalmamak mümkün değil.





Sadistlik ve mazoşistlik her zaman birbiriyle karıştırılan iki kavram olmuştur. Aslında, zaten iç içe olan bu iki kavramın bu denli karıştırılması çok da garip bir şey değil. Her sadist insanın içinde biraz mazoşistlik, her mazoşist insanın içinde de biraz sadistlik bulunur. Aslında "extreme sports" adı verilen aykırı spor dalları, insanoğlunun doğasındaki bu iki sapkınlıktan dolayı ortaya çıkmıştır. Peki ya oyunlar da olmasaydı... Ya oyunlarda sadistliğimizi ya da mazoşistliğimizi az da olsa dindiremeseydik... Halimiz nice olurdu. Mesela, hangimiz Tony Hawk serisinin oyunlarını oynarken, kemik kırılma sesleriyle kendisinden geçmedi? Hangimiz oyunu yalnız oynarken sırf o sesleri duyabilmek için sağa-sola anlamsızca atlayıp zıplamadı? Yapımcı Neversoft, işte bu zayıf noktamızın üzerine giderek Tony Hawk's Project 8'de vücudumuzun belirli ve önemli kemiklerine değer biçmiş. Mesela, sol ayak bileğinizi kırarsanız 6000 puan, sağ kolunuzu kırarsanız 15000 puan kazanabiliyorsunuz. Hatta bir harekette ikiden fazla kemik kırarsanız bu bir kombo sayılıyor ve kazandığınız puan artıyor. (Yani siz kırıyorsunuz, devlet ödüyor; Türkiye için bir ütopya.)

Tabii ki bu, Tony Hawk's Project 8'deki tek veya en önemli yenilik değil; sadece THUG öncesindeki eski oyunların tadını yakalayabilmek adına eklenmiş bir mizah öğesi. "THUG öncesi" dememe bir anlam veremeyenler için açıklayayım: Tony Hawk serisi, 2003'te piyasaya çıkan ilk Tony Hawk's Underground oyunu ile çoğu oyuncuyu



■ İşte ilk videonuzu çekecek olan arkadaş... Hayırlı, uğurlu olsun.

hayal kırıklığına uğrattı. Çünkü serinin THUG'a kadar olan oyunları reflekslere, gerçekçi hareketlere, yeteneğe ve serbest bir oynanışa dayalıyken, Underground serisi ile birlikte (demek ki "underground" uğursuz bir kelime; bkz: Need for Speed Underground) oyun o özgür ruhunu kaybedip tek bir hikayeye, gereksiz görevler silsilesine ve leş gibi bir mizah anlayışına saplanıp kaldı. Hele ki THUG2 tam bir fiyaskoydu; THUG2, oyunun amacından saptığının, benliğini yitirdiğinin daha da kötüsü o doğal bağımlılık yaratıcı zevkliliğini kaybettiğinin en net kanıtıydı.

SOL AYAK BİLEĞİNİZİ KIRARSANIZ 6000 PUAN, SAĞ KOLUNUZU KIRARSANIZ 15000 PUAN KAZANABİLİYORSUNUZ

BİR BAKIŞTA THP8

Kırılan kemikleriniz için **Bail Puanı** kazanma

Gerçek **fizik kuralları**, gerçek hız

Park Editör ile şehri istediğiniz gibi tasarlama

PS2 grafiklerine göre en az dört kat daha iyi grafikler

uçsuz bucaksız bir dünya

40'tan fazla denge animasyonu ve kapanıp açılabilen denge-metre

Özgür görev sistemi

Yaşanan bu düşüşten sonra toparlanma vaktinin geldiğini anlayan Neversoft, şu ana kadar gördüğümüz kadarıyla çok yerinde adımlarla ilerlemekte. İlk olarak şunu söyleyebiliriz ki, oyun PS3 gibi gelişmiş bir konsolda bizlerle buluşacağı için Neversoft'un odaklandığı nokta hem görsellikteki hem de fizik modellemesindeki gerçekçilik. Örneğin, THUG2'yi oynamış olanlar hatırlarlar,

■ 40'tan fazla denge animasyonu sayesinde, artık eski Tony Hawk oyunlarındaki denge-metreye ihtiyacınız olmayacak.

YERE DÜŞEREK PRİM YAPMAK

Tony Hawk's Project 8'in belki de gerçek hayatla ters düşen tek özelliği "bail" adı verilen puan sistemi. Normalde biri kayarken düşerse, bu utanç verici bir durumdur. Etrafta kahkahalar yükselir, düşenle dalga geçilir. Ancak bu oyunda "Düşenin dostu olmaz." sözü tamamen çürütülüyor ve kaykaycınız düşüp bir yerini kırdığı anda bail puanı kazanıyorsunuz. Bu iş çok kolay gibi görünse de aslında gayet zor; çünkü puanınızı artırmanız için yere düştüğünüz yüksekliği ve düşüş pozisyonunuzu iyi ayarlamanız gerekiyor. Ne kadar çok kırık kemik, o kadar puan... Korkmayın, kırdığınız kemikler sadece birkaç saniyede sorunsuz kaynıyor.





■ Ayağını büküşündeki şu doğallığa bakın...

oyunda yapay bir "hız" vardı; işte bu sahte hız Tony Hawk's Project 8'de yerini inanılmaz gerçekçi bir fizik modellemesine bırakacak. Artık hızımız yerçekimine ve yer şekillerine bağlı olarak gerektiğinde artıp, gerektiğinde azalacak. Gerçekçi ses ve görüntü efektlerini de unutmamak lazım. Ayrıca karakterlerimizin dengede durmaya çalışırken sergiledikleri hareketler de eklenen 40'tan fazla denge animasyonu sayesinde bayağı çeşitlendirilmiş. Bu çeşitliliğin getirisi şu ki; artık önceki Tony Hawk oyunlarında takip etmeye çalıştığımız, gözlerimizi şaşı yapan denge-metreye ihtiyacımız olmayacak. Kaykaycımızın el-kol hareketlerinden dengesinin ne durumda olduğunu çok rahat bir şekilde anlayabileceğiz.

ŞEHRİN İÇİNDEKİ BAZI RAMPA VE BORULARI İSTEDİĞİNİZ YERE YERLEŞTİREREK DERDİNİZE DERMAN BULABİLECEKSİNİZ

BÜYÜK ŞEHİR BELEDİYESİ

Tony Hawk's Project 8, görsel olarak Tony Hawk's Pro Skater 3'e, daha doğrusu THPS3'ün en az 10 kat geliştirilmiş haline çok benziyor. Oyunun dünyası oldukça geniş. Bununla beraber, artık bu dünyanın içerisinde yer alan farklı yerleşim birimleri arasında önünüze herhangi bir engel ya da bekleme süresi çıkmadan dolaşma hakkına sahip olacaksınız. Bir diğer güzel özellik de şu ki; etrafınızdaki her obje ve bina adeta yeteneğinizi



■ Tamam, hareketler ve çevre çok gerçekçi... Ama bir insanın surat ifadesi hiç mi değişmez?

PLAYSTATION 2 Vs PLAYSTATION 3

PS3 versiyonunun şu güzelliğine bakınca bu mücadeleye "kafa kafaya" demek zor...

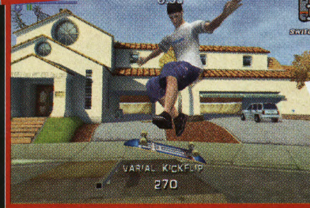
OKUL – PS2



OKUL – PS3



ARKA MAHALLE – PS2



ARKA MAHALLE – PS3

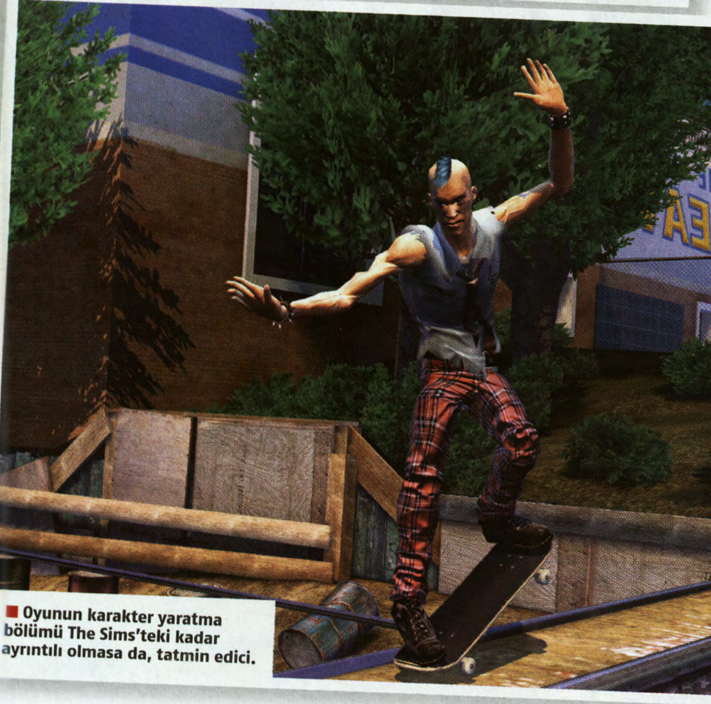


KARAKTER MODELLEMESİ – PS2



KARAKTER MODELLEMESİ – PS3





■ Oyunun karakter yaratma bölümü The Sims'teki kadar ayrıntılı olmasa da, tatmin edici.



konuşturabilmeniz için tasarlanmış. Özellikle yüksek binalar yapıları itibariyle bin bir türlü artistik hareket yapabilmeniz için çok elverişli. Durun, daha bitmedi: Diyelim ki gözünüze bir bina kestirdiniz; ama baktınız ki etrafında ne bir rampa var ne de bir boru... Üzülmenize gerek yok. Şehrin içindeki bazı rampa ve boruları istediğiniz yere yerleştirerek derdinize derman bulabileceksiniz. Böylelikle ilk defa bir Tony Hawk oyununda Park Editor modu (rampa, boru gibi objelerle kendi zevkinize göre bir kaykay parkı kurabildiğiniz mod) oyunun içine entegre edilmiş olacak.

Hani dedik ya, "Oyun görsel olarak THPS3'e benziyor."; oynanış olarak ise, gerek görev mekanizması, gerek GTA vari özgürlüğü ile THPS4'e daha yakın. Yapımcı Brian Bright, "Bu oyunda her zaman ve her yerde yapacak değişik bir şey bulunacak." diyor; kısacası, oyunda tek bir yönde ilerlemek isteseniz de bu mümkün olmayacak. Oyunda önceki oyunlardan aşina olduğumuz görevlerin yanında ana amacımıza, yani iyi ve ünlü bir kaykaycı olma amacımıza hizmet eden çeşitli yan görevler bulunuyor.

Mesela, yolda giderken kalabalık bir insan topluluğuna rastladınız diyelim, bu sizin için değerlendirmeniz gereken büyük bir fırsat olacak. Neden mi? Çünkü bu topluluğun önünde eğer rezil olmadan bir "trick" şovu yaparsanız hem itibarınız artacak, hem de "stoken" kazanacaksınız. Stoken, tahmin ettiğiniz gibi oyunda yeni kıyafetler, trick'ler ve kaykaylar almanızı sağlayan para birimi. Başka bir yan görev ise, şehirde belirli noktaları mesken edinen, fotoğraf çeken ve video kaydı yapan arkadaşların önünde trick'ler sergilemek. Tabii ki bu trick'leri kafanıza göre seçemiyorsunuz, fotoğraf çeken ya da video kaydı yapan arkadaşlar size gerekli komutları veriyorlar. Şöhret basamaklarını emin adımlarla çıkacağınız kariyer merdivenimizde edindiğiniz bu güzel fotoğrafların ve videoların önemi büyük.

DEVRİMCİ NEVERSOFT

Oyuna kimsenin tanımadığı amatör bir kaykaycı olarak yatak odanızda başlıyorsunuz. Tony Hawk's Project 8'de belki bazı oyunlarda olduğu gibi çok detaylı seçenekler sunan bir karakter yaratma menüsü olmayacak; ama oyun bu kadar iddialı özelliklere sahip olacaksa kimin umurunda? Bütün oyunlar The Sims'teki gibi detaylı birer karakter yaratma menüsüne sahip olmak zorunda değil. Sizce de öyle değil mi?

Yatak odanızdan çıktıktan sonra da atacağınız her adımı iyi değerlendirerek ünlü ve profesyonel bir kaykaycı olmaya çalışacaksınız. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi bu oyunda da iyi bir konuma yükselmek, saygınlık kazanmak ve kendinizi geliştirmek zor olacak.

Tüm PS3 oyunları gibi bu oyun da oyuncuların kafasında birçok soru işareti bırakıyor: Acaba yeni trick'ler olacak mı? Oyunda kaç tane trick olacak? Oyunun multiplayer modu nasıl olacak? Soundtrack'te hangi grupların şarkıları olacak? Vs, vs...

Bu sorulara şu an itibariyle net cevaplar veremesek de, genel olarak bakıldığında Tony Hawk's Project 8, sadece kendi serisi içerisinde değil, bütün PS3 oyunları içerisinde büyük beğeni toplayacak gibi görünüyor. Neversoft'un bu başarısının tek bir sırrı var, o da firmanın Tony Hawk serisini küçük değişiklikler ile tamir etmeye çalışmak yerine, devrimsel nitelikteki değişikliklerle baştan yaratmayı seçmesi. Bu da çok cesur bir hareket. Keşke diğer yapımcı firmalar da Neversoft kadar ileri görüşlü olabilse... ■

TIPKI GERÇEK HAYATTA OLDUĞU GİBİ BU OYUNDA DA İYİ BİR KONUMA YÜKSELMEK, SAYGINLIK KAZANMAK VE KENDİNİZİ GELİŞTİRMEK ZOR OLACAK

kahin

DÜNDEN SONRA, YARINDAN ÖNCE...



PS3'ün ufukta görünmesiyle birlikte biraz da olsa PS2 gözden düştü ve herkes PS3'ü bekler oldu. Bu nedenle E3 için duyurulan oyunların çoğunun PS3'e ve PSP'ye çıkacak olması sürpriz değil. Kısacası, vitrinlerde her geçen gün daha az sayıda yeni PS2 oyunu göreceğiz. (Eh, bu öngörü için kahin olmanız gerekmiyor.) Sonuçta, PS2 sahipleri olarak, oyun satın alırken daha az seçici davranmamızda fayda var.

Geçen sayıyı okuduysanız, Yakuza'yı Kahin sayfalarında ikinci kez görmüş olacaksınız. Bunun birinci ve en önemli sebebi, başta da belirttiğim gibi bir oyun kıtlığı yaşıyor olmamız. İkincisi sebebi ise oyunun nihayet İngilizce'ye çevrilmiş olması. (Hmm, biz İngiliz miyiz ki?)

Yakuza dışında, Scarface ve Just Cause'un da bir şekilde Grand Theft Auto'dan esinlenmiş olması ilginç. Portföyümüzde yer alan bir diğer oyun, FFVII dünyasından Vincent Valentine'ı yönlendireceğimiz Dirge of Cerberus; Final Fantasy ismini taşımasına rağmen Dirge of Cerberus hayal kırıklığı yaratacağa benziyor. SOS: The Final Escape 2 ise farklılık arayanlar için biçilmiş kaftan.

Hasan Başaran

Hasan Başaran,
hbasaran@ps2dergisi.com



DAĞITIM SEGA | YAPIM SEGA | WEB SİTESİ RYU-GA-GOTOKU.COM

YAKUZA

ÇEKİK GÖZLÜ GTA!

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR yeni bilgiler

Haklısınız, her oyun GTA'nın kopyası olacak değil ya! Sorun benden kaynaklanıyor olabilir, zira nereye baksam GTA'yı görmeye başladım. GTA'lı sabahlama eylemlerimin ardından daldığım kısa süreli telafi uykucuklarında bile rüyalarımı, kabuslarımı işgal etti bu oyun. Yine de, sorunun kaynağını alelade bir oyun yazarının ruh dünyasında aramak yerine, GTA'nın büyülü dünyasında aramak daha doğru olur sanırım. Öyle ya da böyle, third-person aksiyon oyunlarındaki GTA motifleri artık klişeleşmeye başladı. Bu ay dergimizde yer alan Scarface'in dışında, Yakuza (Ryu Ga Gotoku) da bu klişeleşen benzerlik krizinden az da olsa nasibini almış gibi görünüyor.

İşin doğrusu, Yakuza'yı "Bir GTA klonu" olarak tanımlarsam iki şey olur. Birincisi oyuna haksızlık etmiş olurum, ikincisiyse evimi Yakuza'lar basabilir. Özellikle bu ikinci seçeneğin başıma gelmesinden korkuyorum. Haliyle "Yakuza bir GTA klonu değil, kendi halinde bir oyun." diyerek işin içinden sıyrılıyorum. Sonuçta insan insana, oyun da oyuna benzer değil mi? Yakuza bir futbol oyunu bile olabilir. (Yakuza korkusu had safhada efenim.)

Yakuza'nın, biri eski, biri güncel olmak üzere iki farklı öyküsü var ve büyük olasılıkla bu iki öykü oyunun bir noktasında kesişecek. Oyunun ana karakterleri Kiryu, Yumi ve Nishikiyama, çocukken yetimhanede birbirlerine kenetlenmiş, o günlerde "Büyüyünce ne olacaksın?" sorusuna "Yakuza olacağım!" şeklinde cevap veren ve bunun yanında Kazama adında bir Yakuza patronunun himayesindeki "sıkı dostlar"ımız. Gerçekten de kahramanlarımız, büyüyünce Toujoukai adında büyük bir Yakuza klanına katılıyorlar. Ancak Yumi, başka bir çete reisi tarafından kaçırılınca ortalık karışıyor. Nishikiyama da yanlışlıkla çete reisini öldürünce Kiryu bütün suçu üzerine alıyor ve 10 yıl hapse mahkum oluyor. Tüm bu olaylar geçmişte yaşananlar... Biz ise Kiryu hapisten çıktıktan sonra oyuna dahil oluyor ve bu noktadan sonra "Yakuza üçlümüz" ile King Pin'i hatırlatan mafya babası Simano'nun kaçırılan 100 milyon Yen'ini bulmaya çalışıyoruz. Bu ilk görev ile Kiryu, Yumi ve Nishikiyama üçlüsü şehirde GTA'cılık oynama faaliyetlerine girişiyor. Devamını Eylül ayının sonunda hep beraber görmek üzere, hoşçakalın sayın seyirciler. ■ HB


Ejder'in Yumruğu!


Çevredeki objeler silah olarak kullanılabiliyor.

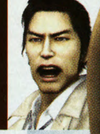
KANLI CANLI YAKUZA!

Japon Sineması'nın korku filmleriyle tanına yönetmeni Takasi Miike, Yakuza'nın öyküsünd yola çıkarak 20'şer dakikalık iki adet kısa fil çekmiş. Büyük olasılıkla oyunun giriş bölümün kullanılacak olan bu kısa filmleri ryu-ga-goto com adresinde bulabilirsiniz.



Kahretsin! Yine arkamda!

kahin — PlayStation RESMİ DERGİSİ



JAPON İŞİ dövüş hareketlerinin dışında, Yakuza'nın GTA tipi oynanışa getirdiği bir diğer yenilik bulmacalarla dolu, sürükleyici bir öykü. Oyun, bu sayede adventure tadı da yakalamış gibi...

NE KADAR SICAK?

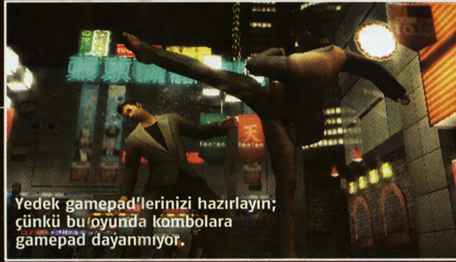
0	25	50	75	100



Dövüş hareketleri zamanla geliştirilebiliyor; bakınız, gıcır gıcır parıldayan bir ölümcül hareket...



Yakuza'lar temiz giyinir, pis dövüşürler.


Yedek gamepad'lerinizi hazırlayın; çünkü bu oyunda kombolara gamepad dayanmıyor.

YA-KİM?-ZA

Foto-yu Ha-san'dan Yakuza Ailesi Vesikalıkları

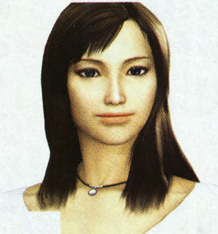
KIRYU
Aşırı sivri yakalı Yakuza üyesi... İşlemediği bir cinayet yüzünden 10 yıl içeride yatmış ve bu vesileyle "sivrilmiş" bir karakter... Yakasını ölümcül bir silaha dönüştürebilir.

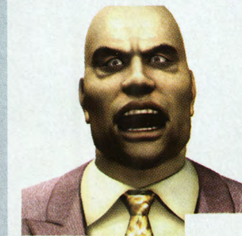




NISHIKIYAMA
Kiryu'nun yetimhaneden çocukluk arkadaşı ve yanından ayırmadığı tek dostu... Dostluğunu ölümcül bir silaha dönüştürebilir.

YUMI
Kiryu ve Nishikiyama'yla aynı yetimhaneden... Kiryu'nun yakasının dik durması biraz da onun sayesinde... Ütüsünü ölümcül bir silaha dönüştürebilir.





SIMANO
100 milyon Yen'ini çaldıran mafya babası... Parayı bulması için Kiryu'yu tutmuş. Parasını ölümcül bir silaha dönüştürebilir.

KAZAMA
Yetimlere arka çıkan Yakuza patronu... Aynı zamanda Kiryu'ya mafyalık kariyeri boyunca akıl hocalığı yapıyor. Aklını ölümcül bir silaha dönüştürebilir.





HARUKA
Bu gizemli kızın kim olduğu ve kayıp parayla olan ilişkisi oyunun temasını oluşturuyor. Gizemini ölümcül bir silaha dönüştürebilir.

> PİYASADA

DAĞITIM **MAJESCO ENTERTAINMENT** | YAPIM **APPALOOSA INTERACTIVE**
WEB SİTESİ **WWW.JAWSTHEGAME.COM**

JAWS UNLEASHED

JAWS, JAWS OLALI BÖYLE ACI YAŞAMADI.

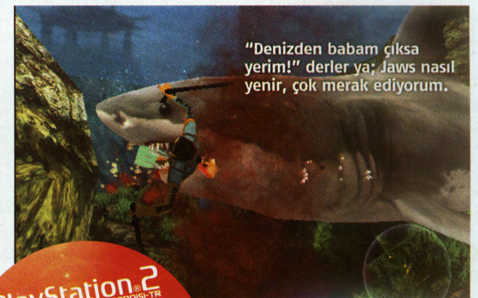


"Bu bir kuş!", "Bu bir uçak!", "Hayır bu Jaws!".

Mavinin derinliklerinde hüküm süren, denizlerin en ürkütücü, en acımasız ve en soğuk kanlı katili: Jaws! Kana susamış bu köpekbalığını bir oyunda kontrol etmenin ne kadar eğlenceli olabileceğini tahmin edebiliyor musunuz? Aslında biz tahmin etmiştik zamanında; ama oyunu gördükten sonra tam anlamıyla hayal kırıklığına uğradık.

Oyun başlar başlamaz sorunlar da başlıyor. Adında Jaws kelimesi bulunan bir oyunda ne yapılır? Denizde yüzen insanlara saldırılır. Fakat bu iş için etrafınızı çok iyi bir şekilde görebiliyor olmanız gerekir, değil mi? İşte kamera açıları bu noktada size akıl almaz problemler çıkartıyor. Kontroller ve kamera ile bir şekilde yıldızınızı barıştırmayı başarsanız bile, bu kez de saçma sapan görevler sinir krizi geçirmenize yol açıyor. Bu kadar büyük potansiyele sahip olan bir oyunda; kim, niye sahile yaklaşıp insanları suya çekmek ister ki?

Kısacası, oyunla ilgili ilk resmi izlenimimiz şu yönde: Jaws Unleashed oynamak, en fazla gerçek bir köpek balığına yem olmak kadar eğlenceli. ■ ÜÖ

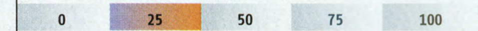

"Denizden babam çıksa yerim!" derler ya; Jaws nasıl yenir, çok merak ediyorum.

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR denedik



NE KADAR SICAK?

İzlenimlerimiz son derece olumsuz.



0	25	50	75	100

PlayStation®2 RESMİ DERGİSİ-TR denedik

DAĞITIM EIDOS | YAPIM AVALANCHE STUDIOS | WEB SİTESİ WWW.JUSTCAUSEGAME.COM

JUST CAUSE

PARAŞÜTLE GELEN DEVRİM!

Just Cause kamuoyuna ilk deklare edildiği andan itibaren inanılması güç bir özelliğiyle hemen herkesin dikkatini çekmeyi başardı. Şöyle ki, oyun görüp görebileceğiniz en büyük haritaya sahip. Bu açıdan Just Cause'u tıpkı Crytek'in Far Cry'ı gibi (iki oyun pek çok açıdan benzerlik gösteriyor) "Aşmış Oyunlar" kategorisine sokabiliriz; çünkü oyun, tam tamına 32km²'lik bir coğrafi alanda (San Perito Adası) kafanıza göre takılmanıza olanak tanıyor. Sözgelimi, tüm alanı boydan boya turlamak için arabayla son sürat gazlasanız bile değerli bir dört saatinizi harcamış oluyorsunuz! Haliyle biraz ürkütücü bir tabloyla karşı karşıyayız: Toplamda 36 vilayet, 300 kasaba, onlarca köy ve küçük yerleşim birimleri...

Kafamızdaki tek soru işareti, bu büyüklükteki bir dünyanın verimli kullanılıp kullanılamayacağı ile ilgiliydi, ancak yayınlanan demo sürümünü oynadıktan sonra endişelerimizin yersiz olduğunu gördük. Dilerseniz, hiç ara yüklemeyle karşılaşmadan arazi üzerinde özgürce dolaşabilirsiniz. Bunun yanında ana senaryoyu takip etmek istediğinizde, tıpkı GTA'da olduğu gibi (yine mi GTA?!) belirli noktalara yönelmeniz yeterli. Böylece görevlere başlamanız ve yeni taşıtlar bulmanız mümkün. Pratikte sistem oldukça seri ve sorunsuz işliyor. Ama dahası var!

GRAND THEFT PARAŞÜT!

B tipi Amerikan filmlerinde sıkça rastlanan "Kahramanın, Paraşütle Gökten Düşerken Gözüne Kestirdiği Aracın Üzerine Konması" konulu kompozisyon, Just Cause'da daha interaktif ve abartılı bir şekilde her an gerçekleştirilebiliyor. Kahramanımız (CIA Ajanı Rico Rodriguez) sürekli yanında taşıdığı kancasını dilediğiniz an trafikte ilerleyen bir taşıta atarak, arabanın momentum gücüyle havalanabiliyor (elbette paraşütü aracılığıyla) ve havada süzülürken X tuşuna bastığınızda taşıtın tepesine inebiliyor. İzlemesi bile keyifli ama itiraf etmemiz gerekir ki bu hareket bir noktadan sonra sıkıcı olabilir. Aynı zamanda araba çalmak için epey uğraş gerektiren bir yöntem ama farklı işlevlerle de (etrafı daha iyi kolaçan etmek gibi) kullanılabilir elbette.

Just Cause'un öyküsü pek özgün sayılmaz. Rodriguez; San Perito Adası'nı Samuel Mendoza adındaki "kirli"


Karizmayı çizdirmenin en güzel yolu; paraşüt!

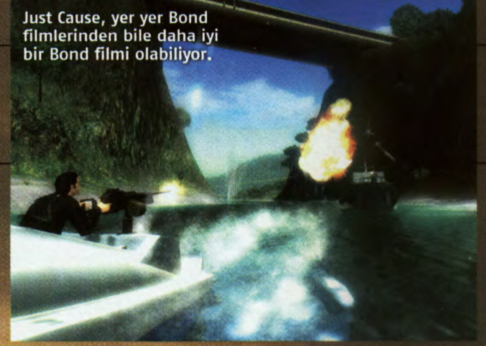

Gündoğumu ve günbatımı sahneleri oyunu bile unutturacak derecede büyüleyici.


Helikopter + Jeep = "Biri `Silk Worm` mu dedi?"


Deniz savaşları oyuna ayrı bir renk (mavi?) katıyor.


Nazi şapkalı, bikinili kızlar... Hoş bir fantezi olsa gerek.




Just Cause, yer yer Bond filmlerinden bile daha iyi bir Bond filmi olabiliyor.




"Gezinti" oyunlarının olmazsa olmazı: Polisler!




İste oyunun can alıcı kanca-parasüt kombinasyonu...

başkanın diktatör rejiminden kurtarmak üzere adaya paraşütle etkili bir iniş yapıyor. Bu noktadan itibaren Mendoza'nın pislikleriyle yüzleşip duruyorsunuz. Elbette görevlerin büyük bölümü insan avlamaya dayalı. Neyse ki oyun bu açıdan en az Max Payne ve Total Overdose kadar eğlence vaat ediyor.

Just Cause, çizgisel olan ve olmayan iki ayrı oynanışıyla GTA'yı andırıyor ama aslında daha farklı bir kulvarda... Üstelik görsel açıdan kesinlikle daha iddialı. Bu noktada, başta da ifade ettiğim gibi Far Cry'dan esinlenilmiş gibi... Yarım saatte bir atmosferi farklılaştıran gece-gündüz değişimleri, göz alıcı yakamozlar, parıldayan yıldızlar, akıp giden bulutlar ve birbirinden gerçekçi ve inandırıcı onlarca birinci sınıf efekt; dinamik ve son derece büyüleyici bir görsel ortam oluşturuyor. Daha da önemlisi; 32km²'ye yayılan zengin yer şekilleri, binalar ve yapılarla birlikte oyun bir görsel şölenden farksız hale geliyor. Elbette tüm bunlar PS2'lerimizi inim inim inletecek cinsten ve son olarak, umalım ki oyun PS3 versiyonunun gölgesinde kalmasın. ■ HB

kahin PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR



PS2 SON DEMLERİNİ YAŞARKEN piyasaya çıkacak ve baş köşede yerini alacak ender oyunlardan biri Just Cause. En az GTA kadar sürükleyici ve Far Cry'dan daha geniş. Üstelik enfes görünüyor!

NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100


Canınız helikopter mi çekti? Çalın gitsin!

DAĞITIM VIVENDI UNIVERSAL | YAPIM RADICAL ENTERTAINMENT | WEB SİTESİ WWW.SCARFACEGAME.COM

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

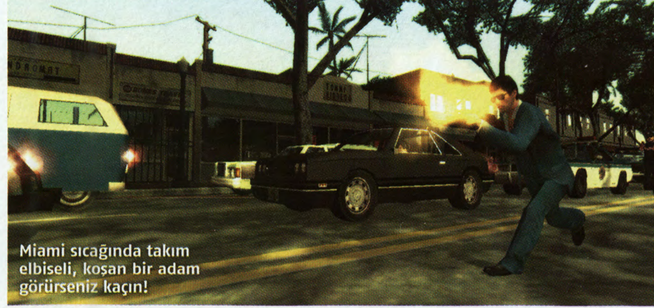
PACINO AROMALI GTA!

Vurucu spot bulma konusundaki üstün yeteneğimin bir ürünü olan "Pacino Aromalı GTA!" şeklindeki ifade, güzel olmasının dışında (bkz. kendini beğenmiş yazar bozuntusu), aslında bu yazının anlam ve önemini yitirmesine de neden olabilir. Neden? Çünkü bu tanımlama, Scarface: The World is Yours'a "cuk!" diye oturuyor. Elbette bu bir film oyunu, üstelik Al Pacino ile özdeşleşmiş olan eski filmlerden birinin, Scarface'in oyunu. Haliyle nostaljik yönü olduğu kadar Pacino-sever oyuncular için de şimdiden -tıpkı yakın geçmişte piyasaya sürülen The Godfather gibi- özel bir yere sahip. Durum şu; nasıl ki klişe olaylar için "Biz bu filmi daha önce görmüştük." deniyorsa, TWIY için de "Biz bu oyunu daha önce oynamıştık yahu!" diyor insan. Kısacası, en azından oyunun nasıl oynandığı hakkında çok şey söylememize gerek yok; ufak tefek farklarla da olsa, GTA'da ne yapıyorsak TWIY'de de onu yapıyoruz.

Heat Meter ve Ball Meter, oynanıştaki önemli unsurlar... Bunlardan ilki gizlilik seviyesini ifade ediyor. Polisle yüzleşmek istemiyorsanız, Heat Meter'ın maksimum olmamasına dikkat etmelisiniz. Ball Meter ise düşmanlarınızın belirli uzuvlarını vurdukça yükseliyor ve tamamen dolduğunda, dilediğiniz zaman FPS moduna geçip kolayca düşman avlayabiliyorsunuz. Bunların dışında, saygınlık kazandıkça suç işlemeniz daha kolay hale geliyor.

MONTANA'LAR ÖLMEZ!

TWIY'yi ilginç kılan asıl unsur, filmin kaldığı yerden devam ediyor olması. Hatırlarsanız, ana karakter Tony Montana (Pacino), filmin sonunda hanedanlığına yapılan saldırıda yaşamını yitirmişti, ancak yapımcılar, oyunu bu sahnenin revize edilmiş, Tony'nin hayatta kaldığı farklı bir varyasyonuyla başlatarak sorunu çözmüşler. Kısacası Tony (ve dolayısıyla Pacino) oyunda da başrolde... Bu noktada bize düşense onu "uyuşturucu ticareti"nde yeniden


Miami sıcağında takım elbiseli, koşan bir adam görürseniz kaçın!

zirveye taşımak. Bu uğurda Tony'nin, üstlendiği görevleri alnının akıyla yerine getirip saygınlığını artırması için çaba harcamamız gerekiyor. Orijinal Scarface'le kıyaslayarak oyunun; mesaj kaygısı gütmeyen, düz ve yüzeysel bir aksiyon-macera filmi havası taşıdığını söyleyebiliriz.

TWIY atmosfer açısından GTA: Vice City'ye çok yakın duruyor. Bu noktada oyunun bir Vice City kopyası olduğunu düşünmek yerine, Vice City'nin filme gönderme yapmış olma olasılığını göz önünde bulundurmak daha mantıklı olur. Demo üzerinde gerçekleştirdiğimiz sürüş testi boyunca, Tony Montana'nın Pacino tarafından seslendirilmemiş olmasını buruk karşılamış olsak da, oyundan epey keyif aldık. ■ **HB**

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR
denedik

Hanginiz Polat Alemdar?!

kahin — PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR

"TONY MONTANA OLMAK nasıl bir şey?" sorusuna cevap arayanlar için Scarface sağlam bir seçenek sunuyor. GTA'ya oranla fazla yenilik içermese de, Al Pacino hayranı olan bizler bu "devam filmi"ni dört gözle bekliyoruz.

NE KADAR SICAK?

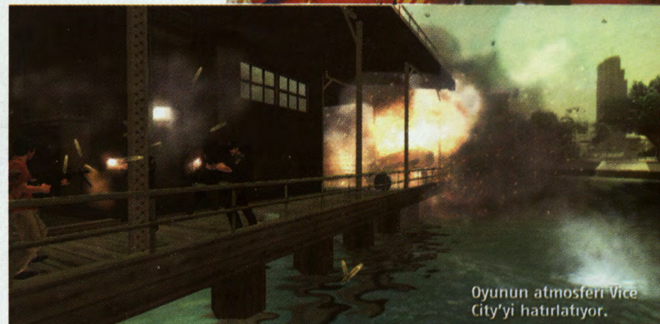
0	25	50	75	100


Tatlı dil yılanı delinden çıkarabilir ama sizi yeniden "uyuşturucu imparatoru" yapmaya yetmez!


"Rüzgarlık kırılmış; hemen yeni bir araba çalayım suracıktan!"

MAKE THE FINAL DROP

Tony onca emeginin heba olmasının ardından psikopat olmus çıkmıs.


Oyunun atmosferi Vice City'yi hatırlatıyor.

DAĞITIM **BELLİ DEĞİL** | YAPIM **IREM** | WEB SİTESİ **WWW.IREM.CO.JP**

SOS: THE FINAL ESCAPE 2

PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR denedik

HER ŞEYİN YOLUNA GİRDİĞİNİ SANDIĞINIZ ANDA...

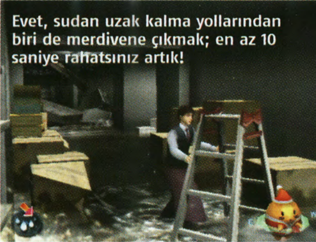
2010 yılının Aralık ayındayız. Geo City adındaki büyük bir şehirdeki devasa bir binanın altıncı katındaki iş yerimizdeyiz. Her yerde yılbaşı hazırlıklarını görmek mümkün; koridorlar bile süslenmiş. Tek sorun, yerlerin sırılsıklam olması.

Part-time çalışan bir garson olan Shinohara'nın (ana karakterimiz) ilk aklına gelen şey, sorunun tuvaletin taşmasından kaynaklanıp kaynaklanmadığını kontrol etmek oluyor. Shinohara, daha kapıdan dışarıya adımını atmadan büyük bir gürültü kopuyor. Yılbaşı için bütün planların suya düştüğünü (gerçek anlamıyla suya düşmekten bahsediyoruz) işte o an anlıyoruz; birkaç saniye içinde su Shinohara'nın dizlerine kadar yükseliyor. Ve kontrolü devralıyoruz.

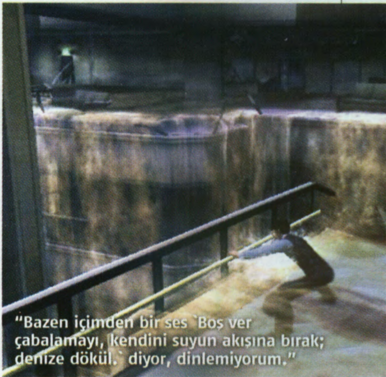
SOS: The Final Escape 2'yi sizler için bir saat kadar denedik ve oyundan epey hoşlandık. Kısa süre önce Japonya'da Disaster Report 2 adıyla piyasaya çıkan oyuna, Avrupa'da SOS: The Final Escape 2 adıyla kavuşacaksınız. Fakat biz kendi aramızda bu oyunu "Resident Evil H2O" olarak adlandırmayı tercih ediyoruz. Çünkü Resident Evil'da olduğu gibi bu oyunda da yapmaya çalıştığınız temel şey hayatta kalmak. Fakat ölülerle savaşmak yerine bu kez biraz kızgın olan doğa ana ile başa çıkmak zorundasınız.


Canı sıkılan mağaza çalışanları boş vakitlerini Indiana Jones'çuluk oynayarak değerlendiriyorlar.


Eğer bir yerden bir sırt çantası bulmayı başarabilirseniz, yanınızda (su dışında!) ihtiyacınız olan her şeyi taşıyabilirsiniz.


Evet, sudan uzak kalma yollarından biri de merdivene çıkmak; en az 10 saniye rahatsınız artık!


"Abi! Bi' boy verir misin ya? Mustafa Abi! Abi?"


"Bazen içimden bir ses 'Boş ver çabalamayı, kendini suyun akışına bırak; denize dökül.' diyor, dinlemiyorum."

HAYATA TUTUNMAK

Dizimize kadar suya batmış olmamıza aldırmayın; bu daha hiçbir şey değil. Çünkü bina su almaya devam ederken kapılar parçalanıyor, duvarlar birer birer yıkılıyor ve can korkusuyla üst katlara doğru kaçmaya çalıştığımız sırada, iş arkadaşlarımızdan biri olan Haruka'nın bir odada kilitli kaldığını fark ediyoruz. Bu sırada da sular yükselmeye devam ediyor. İşte tipik bir bulmaca; yapılması gereken şey bir merdiven bulup, duvarın üst kısmındaki deliğe ulaşmak.

Oyundaki bulmacalar tabii ki Tomb Raider'daki gibi değil. Ancak etrafınızda bu kadar çok şey olup biterken basit gibi görünen bulmacaları çözmek bile becerili olmayı gerektiriyor.

Hızlı olmanızın tek sebebi her zaman bir yere yetişmek zorunda olmanız değil; okyanusun soğuk suları ciğerlerinize işlerken üşümemek mümkün değil. Bu nedenle ıslak bir yerde çok uzun süre kalmamanız gerekiyor. Üşüyen karakterinizi hayatta tutmak için belirli aralıklarla bir ısı kaynağı bulmalı ve onun ısınmasını sağlamalısınız. Tüm şehri etkisi altına alan felaket nedeniyle elektriklerin de tamamen kesik olduğunu söylememize gerek yok herhalde. Başlangıçta etrafta ufak bir ısıtıcı bulmak zor değil ama bu gittikçe zorlaşıyor.

Bu heyecana rağmen SOS'in -büyük ihtimalle- ortalama bir oyun olacağını söylemek zorundayız. Görüntülerin zaman zaman teklemesi ve kamera açılarının sizi istediğiniz yere değil, genelde suyun dibine göndermesi düşündürücü. Yine de yıl sonuna doğru çıkacak olan bu oyunu merak etmeden duramıyoruz. ■ **ÜÖ**

kahin PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR

KORKU VE HAYATTA KALMA temalı oyunlara dikkat çekici yeni bir oyun ekleniyor. Görsellik ile ilgili endişelerimiz olsa da bu yılbaşının oldukça zor ve heyecanlı geçeceğini şimdiden söyleyebiliriz.



NE KADAR SICAK?

0	25	50	75	100



DAĞITIM SQUARE-ENIX | YAPIM SQUARE-ENIX | WEB SİTESİ WWW.SQUARE-ENIX.COM

DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

BİR DANTE GÖRDÜK SANKİ...

Square'in bunu neden yaptığını anlamak mümkün değil; sen tut, yıllar öncesinin efsanesi Final Fantasy VII'yi alıp ona paralel bir evren yarat ve bu evreni ağzına kadar Devil May Cry tarzında, ama asla ona yaklaşamayacak olan gereksiz bir aksiyonla doldur! Hayır, bu, Dirge of Cerberus'un kötü bir oyun olacağı anlamına gelmiyor. Aslına bakarsanız, Devil May Cry veya Resident Evil gibi oyunları sevenler, Dirge of Cerberus'a da bayılacaklardır. Fakat, "Yaşasın, yeni bir Final Fantasy çıkmış, haydi alalım!" diyerek dükkanın yolunu tutanların, oyunu satın alıp oynadıktan sonra kafalarını televizyon ekranına esefle vuracaklarından eminiz.



Oyunun kahramanı Vincent, çok fazla Devil May Cry oynamış gibi...


Muhteşem görsellik oyuna çok şey katıyor. Ve oynanış hepsini geri alıyor...

FANTASTİK KABUS

Eğer, PSOne zamanında Final Fantasy VII'yi oynama şansına sahip olanlardansanız, Dirge of Cerberus'un kahramanı Vincent'ı hatırlıyor olmalısınız. Vincent o zamanlar, sevdiği kadın tarafından reddedilen ve buna epey içerleyen, "neredeyse romantik" bir karakterken, Dirge of Cerberus'ta, ne zaman ve nereden bulduğunu anlayamadığımız bir cephaneliğe sahip olan bir katil olarak karşımıza çıkıyor. Oyun boyunca, PSOne'daki; Yuffie, Red XIII, Barret ve Tifa gibi diğer karakterlere de rastlıyor ve bu karakterlerden birkaçını kontrol edebiliyorsunuz. Fakat bu, Dirge of Cerberus'un orijinal oyunun atmosferine yaklaşmasını sağlayamıyor.

Oyun, Resident Evil 4'deki gibi araştırmalarla ve silahlı çatışmalarla geçiyor. Çatışmalar esnasında sağa ve sola yatay bir şekilde hareket etmek mümkün. Fakat ne yazık ki, üzerinize mermi yağarken eğilemiyor veya yerde yuvarlanamıyorsunuz. Bu da sizi sıklıkla, "açık hava kefalı" pozisyonunda bırakıyor. Her şeye rağmen, oyundaki silahların çeşitli ve değiştirilebilir olması hoşumuza gitti. Farklı parçaları birleştirerek yeni silahlar yapabilmeniz bir yana, silahların içlerine "materia" adı verilen sihirli maddelerden koyarak sihirli silahlar da elde edebiliyorsunuz. Ek olarak, silahsızken de dövüşme imkanına sahipsiniz. Fakat kim silah taşıyan bir düşmana yumrukla saldırmak ister ki? Bir düşünün: Bruce Lee'nin, bir elinde roket atar, bir elinde makineli tüfek taşıyan Rambo karşısında ne kadar şansı olabilir ki? Elbette hiç şansı yok.



Alışılagelen bir Final Fantasy sahnesi... Fakat bu defa biraz yüzeysel!

TANIDIK SAHNELER

Square'den beklediğimiz gibi, Dirge of Cerberus, oyun tarihinin unutulmaz sinematiklerinden biriyle açılıyor. Giriş videosunda Vincent'ı, Matrix-vari hareketlerle, bir gökdelenin tepesinden düşerken etraftaki helikopterleri vururken görüyor ve şu tepkiyi veriyorsunuz: "Süper, acaba şimdi ne olacak?" Fakat video bitip oyun başladıktan sonra da helikopter vurmaya devam edince anlıyorsunuz ki, "şimdi" de bir şey olmuyor. Sonra, biraz daha ilerliyorsunuz; oynanış hala aynı. Karşınıza çıkan düşmanları vurmak, enerjileri bitene kadar ateş etmeye devam etmek ve ilerlemek... Hepsi bu! Tamam, Final Fantasy VII'ye benzer birçok sahne görmek mümkün. Fakat yapımcılar bu oyunun yapım aşamasında, belli ki gereğinden fazla Devil May Cry oynamışlar. Zira oyunun atmosferi Final Fantasy VII'den çok, Devil May Cry'ı hatırlatıyor.

Keşke Square, en iyi bildiği işi yapmaya devam etseydi ve bizim de yakında piyasada olacak olan Kingdom Hearts II ve Final Fantasy XII'nin yanına koyabileceğimiz yepyeni bir RPG klasiğimiz olsaydı. Bu haliyle Dirge of Cerberus, kısa sürede sıkılıp bir kenara atacağınız bir oyundan ibaret. ■ ABB



Alev alan bir gaz topunun ardına saklanmak pek akıllıca olmasa gerek...

kahin — PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR

DIRGE OF CERBERUS'un yapımcısı Square olmasaydı ve adının içinde Final Fantasy geçmeseydi, iyi fikirlerin hayata geçirilemediği, vasat bir aksiyon oyunu olacaktı. Bu haliyle ise, sekiz yıllık bir oyunun mirasını yiyen fırsatçı bir evlattan fazlası değil.

0	25	50	75	100



PlayStation RESMİ DERGİ deneme

DİKKAT! ÇOK GİZLİ

22 sayfa boyunca; PS3, PSP ve PS2 için hazırlanan yeni oyunları, çok gizli bilgilerle size sunacağız; kuşkusuz, birbirinden iddialı ve heyecan verici bu yapımlar sabırsızlığınızı arttıracak; yolculuğumuza PS3'e çıkacak olan en önemli ve en iddialı oyunla başlıyoruz.

Metal Gear Solid 4 Guns Of The Patriots

Snake'e kim eşlik ediyor dersiniz?

■ Dağıtım: Konami ■ Çıkış: Belli Değil

MGS... Bu yazıyı okuyup da bu kısaltmanın açılımının ne olduğunu bilmeyen biri yoktur herhalde. Diğer oyunlar bir yana, MGS bir yana... Yeri geldiğinde; MGS bir yana, diğer filmler bir yana...

Bu eser yarım kalsaydı büyük ihtimalle orta çapta bir isyana tanık olurduk. Eh, Kojima da Snake'i bizden daha az seviyor değil ya, onun daha iyi olması adına elinden gelen her şeyi yapacaktır ve anlaşılan, yapıyor da.

Dememiz o ki, yeni MGS projesi Guns of the Patriots hakkında çok gizli bilgilere sahibiz. Bu bilgileri ele geçirmek için Konami'nin ofisine gizlice girdik ve yapımcı ekipten birkaç kişiyi kaçırdık. Haklısınız, böyle bir şey yapmamamız gerekirdi, ama dergicilik öyle bir meslek ki, insan bazen ahlaki değerlerini bir kenara itmek zorunda kalabiliyor. Mesela geçen gün yaptığımız Codemasters soygununda... AARGHHH! (Banttan cızırtılar yükselir, gerçeği söylemekten çekinmeyen bir RPS2D muhabiri daha hunharca katledilmiştir; faili meçhuldur.)

MGS4'ün YENİ ekran görüntüleri için hazır olun!

RAIDEN, YENİDEN!

Bu karakteri tanıyabildiniz mi? Oyunda yeni bir kadın karakter olduğunu mu düşünüyorsunuz? Daha yakından bakın bir de... Çekinmeyin; yemez, en azından dergide durduğu sürece. Hanımlar beyler, Kojima, MGS2'nin sevilen (!) karakterini, çift cinsiyetli Raiden'ı seriye yeniden dahil etmeye karar vermiş. Kıyafeti değişmiş, gardırobunun fetiş bölümüne yeni parçalar eklenmiş Raiden'ın, gözlerindeki deli bakışlarda değişen pek bir şey yok. Solidus Snake'in büyüttüğü, nam-ı diğer Jack, MGS4'teki kilit rollerden birine sahip olacak. Etrafındaki Metal Gear'lara karşı kılıcı yeterli olacak mı bilinmez ama; eğer Kojima, Raiden'ı gerçekten bize sevdirme niyetindeyse, işi bayağı zor.

KESKİN KILIÇ > METAL GEAR

Mech'lerin dizaynlarına ve renklerine bakılırsa, kendileri Amerikan ordusuna ait. Anlaşılan Raiden, Yankee'lerle savaşıyor. Peki bu bize ne anlatıyor? Raiden bir yeraltı suçlusu mu oldu; yoksa özel kuvvetlere katılıp Foxhound'un gizli kapaklı işleri için mi çalışmaya başladı? Peki bu, Raiden'ın Snake'in yanında mı yoksa karşısında mı olduğunu gösterir? Şimdilik bilmiyoruz. Kojima bu bilginin karşılığında, bu sayının kapağına kendi fotoğrafının koyulmasını istedi. Editoryal toplantıda yaptığımız uzun tartışmalar sonucu, buna değmeyeceğine karar verdik.



YOKSA SNAKE EVLENIYOR MU?

Hayır, bilemediniz, damatlık giyen Snake'in evliliği değil tanık olduğumuz. Bu sahnede, belli ki MGS3'ün son sahnesine gönderme yapılıyor: Big Boss, ülkesi için öldürdüğü akıl hocası, eski Big Boss'u son yolculuğuna uğurlamaktadır. Tahminimiz şu ki, MGS4 de bu sahneyle açılacak. Emekli Solid Snake bir mezarı ziyaret etmektedir? Ama kimin mezarını? Öldürdüğü, babası Big Boss? Kardeşi Solidus Snake? Kim olursa olsun, danaları kuyruklu sevmiyor olmalı...

ÇOK GİZLİ:

Snake ses çıkararak ya da farklı araçlar kullanarak düşmanlarını korkutabilecek ve dikkatlerinin dağılmasını sağlayabilecek. Bu da oynanışı derinleştirecek elbette.

KAPALI KAPILAR ARDINDA

Bu resme iyi bakın; dünyanın kaderi bu masada belirleniyor büyük olasılıkla. Katılımcılardan ikisini tanıyoruz. İhtiyar Snake bir yanda; arkadaşı ve en büyük yardımcısı Otacon da karşısında. Peki ya üçüncü kim? Snake'in eski örgütü Foxhound'un yeni lideri olabilir mi? Ya da yeni Amerikan Başkanı? Her kim olursa olsun, Snake'in "son bir görev"i kabul ettiğini ve emeklilikten emekli olduğu anın bu olduğunu tahmin ediyor, RPS2D ekibi olarak Snake'e "Kolay gelsin!" demeyi de ihmal etmiyoruz.

SON GÖREV Mİ?

Farkındaysanız Snake, Metal Gear Solid'den, yani oyunları, oyuncuları, oyun yapımcılığını değiştiren eserden beri başrol oynamıyor epik hikayede. MGS4 ise Snake'i yeniden yıldız yapıyor. Bu, görkemli bir veda mı acaba? Snake'e bir bakın; MGS2'nin üstünden sadece birkaç yıl geçmiş olmasına rağmen ne kadar yaşlanmış, saçı ne kadar beyazlamış. Normal olmadığı kolayca anlaşılan bu yaşlanmanın iki sebebi olabilir: İlk ihtimal, Snake'in "Kopya Koyun Dolly" sendromundan muzdarip olması. Çoğunuzun bildiği gibi Snake, Büyük Patron'un genetik bir kopyası. Genetik kopyaların hızlı yaşlanması da Dolly sayesinde öğrendiğimiz bir gerçek. İkinci ihtimal ise, Metal Gear Solid zamanında Snake'in kanına enjekte edilen, Dr. Naomi Hunter sayesinde kuluçka periyoduna girmesi sağlanan FOXDIE virüsünün, sonunda Snake'in vücuduna yayılmaya başlamış olması. Ya da ikisi birden... MGS4'ün yayınlanan ilk demosunu hatırlarsanız, Snake'in saçı bu kadar beyaz değildi. Bu, oyun içinde de hızlı yaşlanmanın etkilerini görebileceğimize dair bir işaret de olabilir, yalnızca görsel bir özellik de; göreceğiz.

YENİ METAL GEAR'LAR

Devasa nükleer tankları, kısaca Metal Gear'ları kimin yarattığı ve kimin ürettiği, bu tankların kimin kontrolü altında olduğu, MGS serisinin ardındaki sırlardan biri olmuştu, MGS4'te de bu sır açığa çıkmıyor ne yazık ki. "MGS2 sonrası" dünyada hemen hemen her milletin kendisine ait bir Metal Gear'ı ya olmuş ya da olmak üzere... Yukarıdaki modelin adı ise Moonlight (Gekko/Ayışığı), ve eski Metal Gear'lar ile arasında önemli farklar var: Pilotu yok ve geliştirilmiş bir yapay zeka tarafından yönetiliyor. Ayrıca bazı parçaları organik; kaslara ve eklemlere sahip. Mekanik/biyonik bir Metal Gear'la karşı karşıyayız kısaca. Teknoloji ilerliyor, MGS ilerliyor, sırlar aydınlandıkça dünya kararmaya devam ediyor...

MERYL SILVERBURGH

Müjdemizi isteriz, Meryl döndü! Serinin gördüğü ilk önemli kadın karakter olan Meryl Silverburgh, MGS'de Snake'in amiri olan Roy Campbell'ın kızıydı hatırlarsanız. Bizim onu görmediğimiz sürede de hala kızı olarak kalmış, şaşırtıcı bir biçimde. MGS'de 18 yaşında bıraktığımız Meryl, 30'larına gelmiş olgun bir kadın artık. Onca senenin hanım kızımıza yaradığı da belli... İlk MGS'de Snake'le uzun süre yazışan Meryl'in dönüşü, Snake'in aşk hayatını nasıl etkiler, bilmiyoruz. Diğer yandan, yaşlı Snake'in Meryl'in hızına ayak uydurup uyduramayacağı da belirsiz. Ama kesin olan bir şey var: Meryl, Foxhound'un rozetini taşıyor. Bu, eski aşıkları karşı karşıya mı getirecek yoksa ikili aynı ekipte mi yer alacak, belli değil sevgili okurlar. PS2 Magazin Servisi olarak bu işin peşini bırakmayacağımızdan kuşkunuz olmasın.

METAL GEAR SOLID 4'ÜN TAM AÇILIMI

İsterseniz, bir süreliğine geçmişe giderek sarı sayfaların kokusunu içimize çekelim ve MGS tarihine kısaca bir göz atalım: İlk MGS, oyun dünyası açısından tam bir devrimdi. MGS'den önceki yapımlarda, düşmanla çatışmaya girmemek gibi bir seçenek yoktu, Rambo tüm oyuncuların rol modeliydi. Oysa ki Solid Snake, eline tüfek alıp bir orduya meydan okuyan tiplerden değildi; o bir taktik ustasıydı. Gizlenmeli, saklanmalı, aldatmalıydı; sessiz ve derinden... MGS2 ise aynı temayı, PS2'nin grafikleriyle birleştirmişti, böylece oynanış biraz daha derinleşmişti. Yakalanmaması için Snake'in; parmak izi bırakmaması, gölgesini düşmanlardan saklaması ve nezle olduğunda hapşırmaması gerekiyordu. MGS3 ise geçmişte; Küba Krizi sonrasında ve Soğuk Savaş'ın en sıcak olduğu zamanda geçiyordu. Kamuflajın muhteşem bir şekilde kullanıldığı oyun 2004'ün belki de en iyi oyunuydu. MGS3 Subsistence da, geçen sayıda okuduğunuz gibi neredeyse kusursuz bir oyun oldu.

Peki MGS4 nedir? Oyun, MGS2'den birkaç yıl sonra geçiyor ama hiçbir şey eskisi gibi değil, ya da şöyle demeliyiz: Hiçbir şeyin eskisi gibi olmaması dışında hiçbir şey eskisi gibi değil. Oyunun sloganı "Saklanacak hiçbir yer yok!", artık saklanamayacak olmanıza bir gönderme değil (bkz. röportaj). Ama artık eski moda "sneak"in ötesine geçip gizli kapaklı işlerinizi çevirmek için yeni yöntemler bulmalısınız. Snake'in göremediği şeylerin önem kazandığını, daha fazla duyduklarına ve hissettiklerine göre hareket etmek zorunda kalacağını da belirtelim.

Düşmanların beyaz saçlı kahramanımızla ne kadar ilgilendiğini anlamamıza yarayan ünlem işareti ise yerini PS3'ün güçlü kollarına bırakacak ve tepkiler mimiklerle ifade edilecek. Zaten teknolojik gelişmeler MGS serisi için her zaman oynanış derinliğini arttırmak için kullanıldı, MGS4'te de böyle olacağı çok açık. Sonuç olarak, MGS4 yine MGS olacak, ama çok daha derin, çok daha kendine özgü ve çok daha çeşitli bir MGS.

REVOLVER OCELOT

Ve işte kötülerin en kötüsü, en sağlamı, en karizmatiği, en sevileni Revolver Ocelot'un ilk MGS4 görüntüleri. Her şeyin hareketli olduğu, kimsenin yerinde durmaktan hoşlanmadığı MGS serisinde, istikrarlı biçimde kötü olan -ve bu özelliğiyle takdirimizi kazanan-, derin devlet teşkilatı The Patriots'un en güvenilir ve en değerli ajanı, teşkilatın her işine koşan Ocelot, MGS4'te dönüyor. Solid Snake'le arasındaki mevzu uzun bir maziye sahip değil, birbirlerinden hoşlanmadıkları da kesin. Nitekim Snake, Ocelot'un silah tutan kolunu başka bir zamana gönderdikten sonra aşk ve nefret arasındaki ince çizgi oldukça kalın uçlu bir kalemle düzeltilmişti. Liquid tarafından da vücudunun kontrolü çalınan, MGS'nin Lee Van Cleef'i, yıkılmadı, ayakta ve MGS4'te kanlı canlı karşımızda...



ÖLDÜREN TEKNOLOJİ

Metal Gear yapımcıları, gerçek dünyanın silahlarını, gerçekçi bir şekilde bize ulaştırmakla övünmüşlerdir her zaman. Bu ekran görüntüsünde gördüğünüz SOPMOD (Special Operations Peculiar Modification -standart askeri donanımın özel kuvvetlere uyarlanmış versiyonları) da yapımcılar için yeni bir övünç kaynağı olacak gibi; üstünde bombadan, özel dürbünlere kadar bin türlü oyuncağın bulunduğu bu alet çok can yakacak. Nerede? Orta Doğu'da. Bakınız askerlerin kıyafetlerine, bakınız hakim renge, bakınız kamyonun önünde durduğu kapının karakterine... Yazıktır şu toprakları kirlettiğiniz, gidin başka yerde oynayın! Hatta oynamayın! Bu noktada, derginin pasif yazarları olarak Sims için bir MGS4 eklentisi çıkartma fikrine sıcak baktığımızı belirtmeliyiz.

Hideo Kojima'yla Röportaj

MGS'nin yapımcısıyla çok samimi bir söyleşi; sadece sizin için...

En sevdiğim kitap Gümüş Patenler. Evet...

ÇOK GİZLİ:
Hideo Kojima, MGS4 dışında yeni bir MGS yaratıyor PSP için, MGS4'le de bağlantılı olacak olan. Üstünde çalıştığı bir diğer proje ise Lunar Knights adlı, ışığa duyarlı bir oyun. Devamı gelecek sayıda...

***RPS2D:* MGS4'te hangi aşamadasınız?**
Hideo Kojima: Her şey iyi gidiyor. Oyun için yaptığımız denemeler sürüyor. Şu an ekip askeri eğitimde. Bu her MGS oyunu için gerçekleşen sıradan bir şey. Bu onların Tokyo Oyun Fuarı'ndan beri katıldıkları beşinci eğitim. Ayrıca gezilerimiz de başlıyor; tatil için değil elbette, MGS4 için...

***RPS2D:* MGS4, yeni nesil sistemlerdeki ilk Metal Gear oyunu. Bu sizin neyi "yeni" yapmanıza imkan tanıyor?**
HK: Bu soru bana birçok defa soruldu, ben de hala bunun üstünde çalışıyorum. Henüz, "İşte bu yeni nesil!" diyebileceğim o özelliği bulamadım. Elbette grafik ve ses açısından etkileyici bir Metal Gear oyunu yaratmaya uğraşıyoruz PS3'te, sonuç olarak bu yeni nesil. Ama benim asıl amacım yeni donanımla Metal Gear'ı yeniden yaratmak.

***RPS2D:* Peki bu yenilik ne içerebilir?**
HK: Metal Gear Solid 4 bir savaş alanında geçeceğinden, önceki Metal Gear'lardan çok farklı olacak. Senaryo hakkında biraz ipucu vereyim: MGS4 bütün Metal Gear'ları kapsayacak ve gerçek bir son olacak seri için. Bu, tamamını sayarsak altıncı MGS oyunu. Geçen yirmi yıl içinde, hikayenin bazı eksik kısımları kaldı, ben de şu an o eksikleri doldurmaya çalışıyorum. MGS4 bu yönüyle seri için bir tamamlayıcı, bir bitirici görevi görecek.

***RPS2D:* Demek istediğiniz, bunun son Metal Gear oyunu olduğu mu?**
HK: Metal Gear'ın bu oyunla biteceğini kastetmiyorum ama başka oyunlar olacaksa onlar büyük ihtimalle başka bir ana kahraman ya da başka bir konu etrafında şekillenecektir.

***RPS2D:* Subsistence'ın çıkış fikrinin bu olduğunu söyleyebiliriz o zaman; insanlara senaryonun eksik yanlarını hatırlatmak.**
HK: Evet, aynen öyle. Ama bunu yaptığıma pişmanım şimdi, çünkü artık daha fazla çalışmam gerekiyor. Mesela geçmişte senaryoya ne yazdığımı, Snake'in ne zaman ne dediğini unutmuştum. Bütün ekiple birlikte senaryolara ve oyun rehberlerine dönüp gerçekten ne dediğini bulmak zorunda kaldık. Bu işimizi oldukça zorlaştırdı.

***RPS2D:* MGS4'ün konusu hakkında biraz ipucu verebilir misiniz?**
HK: Size söyleyebileceğim tek şey, MGS2'nin devamı olduğu.

ESKİZDEN KARAKTER TAHLİLİ

MGS4'le televizyon ekranlarımıza dönüş yapan bazı yıldızlarımızı size gösterdik; ama elbette oyunun karakter repertuarı bu karakterlerle sınırlı değil. Henüz eskiz aşamasında olan, en azından bizim sadece eskizlerini görmemize izin verilen kahramanlara biraz daha yakından bakalım dilerseniz:



VAMP
Serinin ilginç boss'larından olan Vamp; kan içici, biseksüel ve doğaüstü çevikliğe sahip bir savaşçı... MGS2'de iki kere hunharca katledilen Vamp, buna karşın oyunun sonunda arz-ı endam etmişti. Özelliklerinin yanına "yılmaz"ı de eklememiz icap eden Romanya güzeli, MGS4'te de karşımızda. Neyin peşinde olduğunu bilmiyoruz elbette. Bir Romanya yolculuğu bizi bekliyor olabilir, ya da Raiden'la yaşayacağı yasak bir aşk... Ama siz kazıkları yağlamaya başlayın şimdiden, ne olur ne olmaz.



NAOMI HUNTER
Daha önce de bahsettiğimiz gibi, MGS4'te Snake'i en çok uğraştıracak olan şeylerden biri FOXDIE virüsünün aktif hale geçmesi gibi duruyor, bu yüzden Dr. Naomi Hunter'ın yeniden aramıza dönmesi oldukça mantıklı; sonuçta virüse son şeklini veren oydu. Öyle gözüküyor ki, hapisten -büyük ihtimalle Snake'in yardımıyla kaçan Dr. Naomi, bu bölümde Snake'in en büyük yardımcılarından biri olacak. Kardeşinin intikamı meselesini ise unutmuş olamaz.



BÜYÜK PATRON
Big Boss'un öldüğünden şüphemiz yok; hem de ta Metal Gear 2'de... Peki kendisinin bu eskizlerin arasında ne işi var? Esrarengiz ve ilginç kişilik, sırların adamı, terörist başı, Solid Snake'in ve Liquid Snake'in -genetik- babası, Big Boss'un neler çevirdiğini bilmiyoruz. Bildiğimiz şey, eskizinin bile ortalığı karıştırmaya yeteceği; nitekim MGS2'de de kendisi yoktu ama gölgesi karakterlerimizin üstlerinden kalkmamıştı bir türlü.

Kojima zamanının tamamını ara videolara harcıyor!

***RPS2D*: Peki tema savaş karşıtı mı olacak? Ve sizce oyun senaryolarında politik meselelere yer verilmeli mi?**
HK: Evet, verilmeli. Önceki Metal Gear'lar da zaten savaş ve nükleer silah karşıtıydı. Ama MGS4 için yarattığım senaryo meseleyi biraz daha ileri götürüyor ve şu soruyu soruyor: "Gelecek yirmi yıl içinde dünyaya ne olacak?"

***RPS2D*: Serinin patenti olan ara sahneleri yeni oyunda da görebilecek miyiz?**
HK: Siz de mi bekleyenlerdensiniz? Duydum ki çok varmış dört gözle bekleyen (kahkahalar).

***RPS2D*: Bazı insanlar, izlemektense oynamak gerektiğini düşünüyor, bazıları ise ara sahneleri izlemeyi seviyorlar.**
HK: Şu an yapmaya çalıştığım şey, oyun oynarken dikkatinizin dağılmasını engellemek. Hikaye çok karışık hale geldiğinde bir şeyleri açıklamanız gerekebilir. Eski oyunlarda bir yere gönderilirdiniz, ya da bir görevi 24 saatte veya bir hafta içinde halletmeniz gerekirdi. MGS4'te ise, hikaye ilerledikçe, ana karakter dünyayı dolaşacak; James Bond ya da Indiana Jones'u gözünüzün önüne getirin, onlar gibi. Bu yüzden karakterin başka ülkelere geçiş yaptığını, başka maceralara yelken açtığını anlatmak için ara sahneleri kullanabiliriz.

***RPS2D*: Oyunda kaç farklı yer göreceğimizi söyleyebilir misiniz?**
HK: Henüz değil. Oyuna başladığınız zaman büyük ihtimalle "Evet, bu bir Metal Gear." diyeceksiniz. Ancak mekanların, ülkelerin, savaş alanlarının değişmesiyle Guns of the Patriots'ın "yeni" olduğunu anlayacaksınız. Tamamen yeni bir Metal Gear Solid, yeni bir oyun...

***RPS2D*: Snake'i de yaşlandırmanızın sebebi bu mu? Amacınız oyuncuları şaşırtmak mı?**
HK: Snake yaşlandı diye oyunu daha yavaş bir hale getirmek ya da karakterin daha geç tepki vermesini istemiyorum, bunu yapmam. Anlamanız gereken tek şey yaşlı bir Snake istediğimiz ve bunun hikayenin bir parçası olduğu. Ama bu sadece hikayenin bir parçası, oynanışı etkilemeyecek. Yaşlandığı için daha yavaş hareket etmesi gibi bir durum yok.

***RPS2D*: Metal Gear'la bir aşk/nefret ilişkisi mi yaşıyorsunuz? Hiç "Artık başka bir şey yapmalıyım." diye düşündüğünüz olmuyor mu?**
HK: Hayal kırıklıkları oluyor. Başka projelerle ilgilenebilmek için Metal Gear Solid'in ekibim ya da başka bir ekip tarafından geliştirilmesini istiyorum ama olmuyor. Metal Gear Solid'i yaratırken orada olmam gerektiğini hissediyorum. Bu yüzden, dediğiniz gibi, bir aşk/nefret ilişkisinden bahsedilebilir.

METAL GEAR SOLID'İN EKİBİM YA DA BAŞKA BİR EKİP TARAFINDAN GELİŞTİRİLMESİNİ İSTİYORUM AMA OLMUYOR; BİR AŞK/NEFRET İLİŞKİSİNDEN BAHSEDİLEBİLİR

***RPS2D*: Grasshopper'dan Bay Suda'yla işbirliği yapmak istediğinizi biliyoruz. Killer 7 hakkında ne düşünüyorsunuz?**
HK: Evet, Bay Suda'yla çalışmak istiyorum. PSOne'daki oyunlarından birinin, Twillight Syndrome'un (Avrupa ve Amerika'da hiç yayınlanmadı) çok büyük bir hayranıyım.

***RPS2D*: Başka oyunlar oynamak için yeterli vaktiniz oluyor mu? Şu sıralar ne oynuyorsunuz?**
HK: Bir DS oyunu, adı... İşte, bir çeşit İngilizce eğitimi yazılımı, Japonya'da çok popüler şu an. Vaktim var mı? Hem evet, hem hayır. Evet, çünkü uyku saatimden keserek oyun oynayabiliyorum (gülerek); ama aynı zamanda ailemle de vakit geçirmeliyim. Film izlemek, kitap okumak istiyorum. Müziği çalışırken dinleyebiliyorum. Sonuç olarak, evet, oyun oynamak için bir miktar vaktim var.

***RPS2D*: "Film" demişken, Daniel Craig'in yeni 007 olması hakkında ne düşünüyorsunuz? Kendisi İngiltere'de çok sevilen birisi değil.**
HK: Pierce'ın çok iyi oturduğunu düşünüyordum 007 rolüne, o yüzden bu karar mükemmel olan değil. Yine de merakla bekliyorum. Gerçi benim için, 007 her zaman Sean Connery'dir.

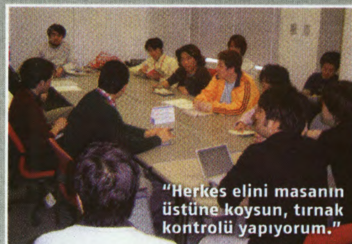
***RPS2D*: Metal Gear'ın filmi hakkında bir girişiminiz var mı? Snake için hangi oyuncuyu tercih ederdiniz?**
HK: Evet bu konuda bir proje var. Bir Hollywood filmi olacak. Alman bir yönetmen olmayacak, o Alman yönetmen değil (Uwe Boll). Film hakkında tüm söyleyebileceğim bundan ibaret. Yüzüklerin Efendisi'nde oynayan adam kimdi, hani "cool" olan?

***RPS2D*: Viggo Mortensen mi?**
HK: Bence mükemmel bir Snake olur o, ama biraz yaşlı kalabilir. Birçok farklı aktör var kafamda.

***RPS2D*: Peki film, seri içinde hangi zaman diliminde yer alacak?**
HK: Henüz karar vermedim ama MGS'nin Alaska dekorundan çok iyi bir film çıkacağını düşünüyorum.

***RPS2D*: Sony'nin PS3'ü, Kasım'da ve bütün dünyada çıkarma kararı hakkında ne düşünüyorsunuz?**
HK: Çok heyecanlıyım. Resmi olarak açıkladıklarına göre, sözlerini büyük ihtimalle tutacaklar, bu da demektir ki, en sonunda oyun dünyası değişecek ve yeni bir çağa gireceğiz.

***RPS2D*: Online MGS4 için büyük planlarınız var mı? Subsistence bir şablon muydu?**
HK: Subsistence, bir online oyun için en bariz yöntemi kullanıyordu. Temelinde çok basit bir kural vardı: Herkesin oynayabilmesi. MGS4'ün bu kural üstüne inşa edileceğini düşünüyorsanız, haklısınız. Ama oyuncuların MGS4'ten alacakları zevki arttırmak için, aynı çekirdek etrafında farklı bir şey deneyeceğiz. Hedefimiz kullanıcıların aralarındaki iletişimi arttırıp bir oyuncu topluluğunun oluşmasını sağlamak.


"Herkes elini masanın üstüne koysun, tırnak kontrolü yapıyorum."

***RPS2D*: MGS4 için hiç PSP planınız var mı? Bağlantı ya da veri paylaşımı?**
HK: Evet, şu an bunları düşünüyorum.

***RPS2D*: MGS4'ün geçen yıl E3'te yayınlanan videosunda gözüken robot hakkında daha fazla bilgi verebilir misiniz?**
HK: Resmi olarak bir şey söyleyemem ama o robotun oyunda önemli bir yeri olmasını istiyorum; gerçi bunun önünde ciddi engeller var.

***RPS2D*: Ne gibi engeller?**
HK: Şöyle ki, eğer robot sadece Snake'e -dolayısıyla, bir oyuncu olarak size- yardımcı olsaydı bu çok kolay olurdu ama herkes onu kullanmak isteyecek ve bunu gerçekleştirmek şu an için oldukça zor.

***RPS2D*: Metal Gear serisinde favori boss'unuz hangisi?**
HK: Benim favorim The End'di, çünkü onu yaratırken hayal ettiğimiz şey onunla yapılacak savaşın bir hafta sürmesiydi. Bu tamamen yeni bir şeydi.

***RPS2D*: MGS4'te yeni araç-gereçler var mı?**
HK: MGS3'te kamuflaj sistemi yeniydi. Bu konuda size tek söyleyebileceğim, sistemi MGS4'te biraz daha ileriye götürdüğümüz.

***RPS2D*: Bunun "Saklanacak hiçbir yer yok!" sloganıyla bir alakası var mı?**
HK: Aslında hayır. O sloganın anlamı, daha çok, savaş alanında hangi tarafın iyi, hangi tarafın kötü olduğunu ayırt edememeniz ile ilgili: Bugün iyi olanlar yarın kötü olabilir.

***RPS2D*: Ekibin askeri eğitimde olduğunu söylediniz. Bu seferki eğitimin odak noktası neydi?**
HK: Bu seferki eğitim, savaş alanındaki yalnızlığa odaklanmıştı. Örnek vermem gerekirse, gözlerinizi kapatıp bir labirente girip labirentten çıkmanız gerekiyor; ya da bir odada sadece doğadaki sesleri dinleyerek durmanız. Bu size garip gelebilir ama yalnız kalmanın nasıl bir şey olduğunu ya da gizli bir görevi gerçekleştirmenin verdiği hissi anlamamıza yardımcı oluyor.

***RPS2D*: Peki, en kritik soru: MGS4 ne zaman piyasaya çıkacak?**
HK: Bu bir söz değil, ama oyunun ABD, Japonya ve Avrupa çıkışlarının art arda olmasını istiyorum. Bunun nedeni, Sony'nin PS3'ü bu üç bölgede aynı anda çıkartacağını açıklamış olması ve onlara uyum sağlamak istemem. ■



ÇOK GİZLİ: Devamlılık hissini artıran unsurlardan biri oyundaki karakter geliştirme imkanı. Kazandığınız tecrübe puanları sizi daha yetkin bir asker yapacak ve daha gelişmiş ekipmanlar kullanmanızı sağlayacak.

Tükenmekte olan kaynaklar (mesela kaydıraklar, salıncaklar, pamuk helva vs...) olası savaşların habercisi.



Frontlines: Fuel Of War

Birkaç varil petrol için...



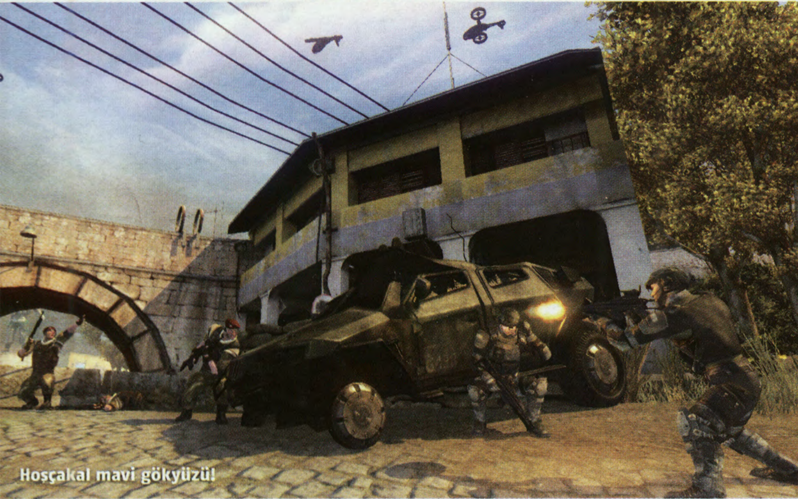
Bu dünyanın düsturu: Vur, kır, parçala!

■ Dağıtım: THQ ■ Çıkış: Sonbahar 2007

Frontlines: Fuel Of War, yakın bir gelecekte yaşayabileceğimiz ve hepimizin tahmin edebileceği kıyamet senaryolarından birini konu alıyor: Dünyadaki -neredeyse- bütün enerji kaynakları gibi petrol de tükenme noktasına gelmiştir ve geriye kalan birkaç petrol damlasına göz diken tüm Dünya ikiye bölünmüştür. Batı Koalisyonu (ABD/AB) ve Kızıl Yıldız İttifakı (Rusya/Çin) olarak ikiye bölünen Dünya güçlerinin arasındaki soğuk savaş kısa sürmüş, işin suyu iyice ısınmıştır. Üçüncü Dünya Savaşı kapıdadır. Bu senaryonun ne kadar gerçekçi olduğu, 2024 yılındaki gruplaşmaların nasıl olacağı ya da bizim gibi geri kalmış ülkelerin ilerideki olası krizlerde söz sahibi olup olamayacağı tartışılır; ama kesin olarak bilinen bir şey var ki o da doğal kaynaklarımızın gerçekten tükenmek üzere olduğu... Oyun hem multiplayer moduna hem de senaryo doğrultusunda ilerleyen tek kişilik moda sahip olan bir FPS. Tek kişilik mod bize gelişmiş bir yapay zeka, sinema filmlerini aratmayacak bir kurgu ve hızlı bir oynanış vaat ediyor; lakin biz bu yazıda oyunun konsollar için çok daha iddialı ve farklı olan multiplayer moduna ağırlık vereceğiz.

FFoW'un multiplayer modu, "Bir-iki frag alayım da çıkayım." felsefesine sahip oyuncuları pek tatmin edebilecek gibi değil, çünkü bu modda başarılı olmak için küçük ve bireysel çatışmalardan çok dayanışmaya dayalı bir grup çalışması gerekiyor. Uzun süren sınır çatışmalarının sonuçlarına göre de sınırlar değişiyor ve


"Hepimiz kardeşiz, bu öfke ne diye, oy oy..."


Hoşçakal mavi gökyüzü!

SAVAŞLAR HEM GERÇEKÇİ HEM DE BİR BİLİM-KURGU FİLMİ HAVASINDA OLACAK

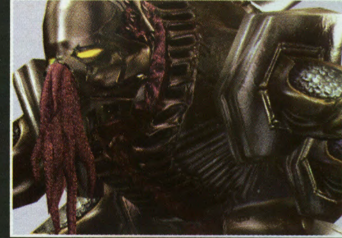
taraflar arasında toprak paylaşılıyor. Böyle bir oyunda ekip ruhunu hissedebilmek çok önemli, bu yüzden 32 kişinin aynı anda oynayabileceği FFoW'un yapımcıları oyuncular arasındaki iletişim olanaklarını geliştirebildikleri kadar geliştiriyorlar. Oyunda 60'tan fazla silah ve taşıt bulunuyor ve bunların tamamı ya hali hazırda kullanılmakta ya da Dünya'da tasarım aşamasında olan aygıtlar. Dolayısıyla, savaşlar hem gerçekçi hem de bir bilim-kurgu filmi havasında olacak.

Oyundaki savaşların güzel özelliklerinden başka bir tanesi haritaların devamlılığının olması. Hemen açıklayayım; diyelim ki ekibinizle bir bölgeye saldırdınız ve kaybettiniz. Aynı bölgeye yeniden saldırmayı denediğinizde, patlattığınız kapıların ve yıktığınız duvarların sizin bıraktığınız gibi kaldığını göreceksiniz. Bu oyunun hem atmosferi açısından hem de gerçekçiliği artırması bakımından muhteşem bir özellik. ■


Gördüğünüz gibi gelecekteki savaşlarda askerler, robotlara benziyorlar.

Terra: Formations

■ Dağıtım: Star Cave Studios ■ Çıkış: Belli Değil



Hikaye pek orijinal değil maalesef: Dünya ülkeleri, ikinci keşif dönemini başlatmış ve uzayı kolonileştirmeye girişmiştir. Ancak haklı olarak uzaylı kardeşlerimiz bu işten pek hoşnut kalmamış, insanlığa karşı savaş başlatmıştır. Hikayeyi boş verin; Terra: Formations'ın asıl ilginç yanı oyun stili. Aslen bir FPS olmasına rağmen içinde Adventure, RPG ve hatta RTS özellikleri taşıdığı iddiasındaki bu oyunu merakla bekliyoruz. ■



Oyunda bir asker, bir mühendis, ve hatta bir araştırmacı bile olabilirsiniz.

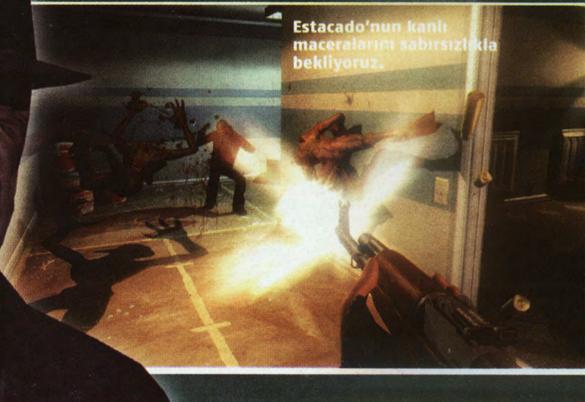
The Darkness

■ Dağıtım: Take Two ■ Çıkış: Belli Değil



God of War ve Incredible Hulk'un yazarı Paul Jenkins'ten ve Chronicles of Riddick'in yapımcısı Starbreeze'den çok iddialı bir aksiyon oyunu geliyor. Aynı isimdeki çizgi-romandan uyarlanan The Darkness, Jackie Estacado adlı eski bir mafya üyesinin, vahşet ve şiddet dolu hikayelerini konu alıyor. Jackie, herhangi bir çizgi roman kahramanı değil; vücudundan şeytani yaratıklar çıkartabilen bir anti-kahraman ve öldürmekten, hem de öldürürken yaratıcı yollar denemekten hiç çekinmiyor. Oyun tüm bunları bize muazzam grafiklerle sunuyor. Jackie'nin tek problemi, vampir kardeşlerinin de korkulu rüyası olan ışıklar; çünkü içindeki şeytani güç ancak karanlıkta kendini yenileyebiliyor. Hızlı aksiyon, kan, vahşet, muhteşem grafikler ve kara mizah... The Darkness'ın, bizi hayal kırıklığına uğratması pek mümkün gözükmüyor. ■




Estacado'nun kanlı maceralarını sabırsızlıkla bekliyoruz.

Unreal Tournament 2007

■ Dağıtım: Midway ■ Çıkış: Belli Değil

2007 yılında piyasayı dağıtması beklenen yepyeni bir Unreal ufukta gözüktü bile... "Bu nasıl bir görselliktir böyle!" dedirtecek bu yeni versiyon, orijinal Unreal Tournament'ın atmosferini geri getirmeye kararlı. Necris adında yeni ve güçlü bir ırkı da kadrosuna katan UT2007'yi raflarda görmeyi sabırsızlıkla bekliyoruz.



Colin McRae Rally 2007

■ Dağıtım: Codemasters ■ Çıkış: Belli Değil

98'den bu yana ralli oyunlarının başında gelen Colin McRae, iki yıllık bir aradan sonra geri dönüyor; Bu kez PS3'te karşımıza çıkacak olan Colin, geliştirilmiş grafik motoru ve alışılmışın üzerindeki mod sayısı ile, 2007 yılında ralli sevenlerin yeni favorisi olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. Eh, biz de beklemedeyiz.



John Woo Presents Stranglehold

■ Dağıtım: Midway ■ Çıkış: Belli Değil

Aksiyon ustası John Woo'nun "Hard Boiled" filminden çıkan Müfettiş Tequila karakteri, Stranglehold adındaki yeni oyunun kahramanı olarak karşımıza çıkıyor. Bu aksiyon/adventure oyununda; pervasız, başına buyruk ve korkusuz bir karakter olan Tequila'ya çabucak ısınacak, aksiyona doyacaksınız.



Ridge Racer 7

■ Dağıtım: Namco ■ Çıkış: Kasım 2006

Ridge Racer 7, kaliteli videoları ve 14 oyuncuya kadar desteklenen online modu ile yakın zamanda piyasada olacak. "Yakın zamanda" diyoruz, çünkü, Ridge Racer 7'nin bu yılın Kasım ayı içinde Amerika'da piyasaya sürüleceği haberi oyunun takipçilerini şimdiden heyecanlı bir bekleyiş içine soktu bile.



Sonic The Hedgehog

Yeni nesil, yeni Sonic!

■ Dağıtım: Sega ■ Çıkış: Belli Değil

Oynadığımız oyunların ve kahramanlarının kaçınılmaz değişimine tanık oluyoruz. Sega'nın klasiklerinden biri olan ve bu yıl 15. yıldönümünü kutlayan Sonic de kendisini değişim rüzgarına kaptırmış olmalı ki, yeni versiyonda birçok yenilikle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Oyundaki en büyük sürpriz ise gümüş renkteki yeni Sonic. Hayır, zannettiğiniz gibi bu Sonic'in yeni kostümü değil; yeni, oynanabilir bir karakter. Gümüş renkteki bu yeni kahramanın ismi de görünümüne uygun: Silver the Hedgehog. Silver, olabilecek kötü olayları engellemek amacıyla gelecekten geliyor. (Hayır, "Terminator" benzetmesi yapmayacağım!) Silver, çok önemli bir güce sahip: Telekinesis. Zihin gücüyle eşyaları hareket ettirebilen Silver, bu yeteneği sayesinde düşmanlarının üzerlerine araba fırlatabiliyor veya havada asılı kalan köprüler inşa edebiliyor. Telekinesis'in avantajları bununla kalmıyor; düşmanların mermilerini havada durdurmak, havada uzun süreliğine asılı kalmak, çok yüksek yerleri ulaşılabilir kılmak da Telekinesis ile olası. Ancak bu özelliklerine karşın "çaylak" Silver, Sonic'in yerini tutmuyor; Sonic yine sahnede. Tabii ki esas adam olarak...

SILVER MI? SONIC Mİ?

İki karakterin farklı yetenekleri olması bir yana, alıştığımız, sevdiğimiz, gözümüzün nuru Sonic'in oyundaki yeri elbette bambaşka. Sonic sahne aldığında yine ayaklarımız yerden kesiliyor ve kendimizi hızla koşarken, zıplarken ve yuvarlanırken buluyoruz. Ancak yeni versiyonda Sonic'te de bazı değişikliklere rastlıyoruz; bir defa Sonic artık o eski, bildiğimiz çocuksu Sonic değil. Sega ekibinin çalışmaları ➜

SILVER, OLABİLECEK KÖTÜ OLAYLARI ENGELLEMEK AMACIYLA GELECEKTEN GELİYOR

Yeni karakter!



Silver'ın Telekinesis gücüyle yapamayacağı şey yok.

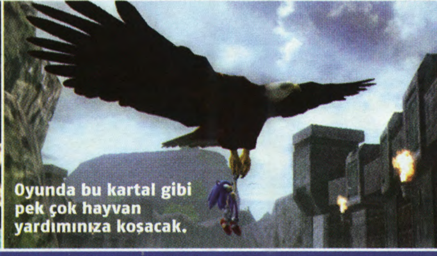


Yeterli güce sahipse, Sonic raylarda sörf bile yapabiliyor.

ÇOK GİZLİ: Oyunun yapımcılarına, "Sizce hangisi daha güçlü; Xbox 360 mı, yoksa PS3 mü?" diye bir soru yöneltilmiş ve hiç tereddüt etmeden "PS3!" cevabını vermişler!







Oyunda bu kartal gibi pek çok hayvan yardımınıza koşacak.



Sonic, yeni yetenekleriyle eskisinden çok daha güçlü...

sonucunda bu ufak tefek mavi kirpiye yetişkin havası verilmiş. Ayrıca engelleri aşmada kendisine fayda sağlayacak bazı yetenekleri "geliştirilebilir" hale getirilmiş. "Oyunu hangi kahramanla oynamalı; Silver mı Sonic mi?" diye sorarsanız; karakterlerin birbirlerinden farklı yetenekleri ve özellikleri olduğundan, oyundaki her seviyeyi farklı bir karakterle yeniden oynayabilir ve her seferinde oyundan yeni bir tat alabilirsiniz.

Sonic the Hedgehog, Action ve Town olmak üzere iki bölüme ayrılmış bu defa. Kahramanımızın bol bol hoplayıp zıpladığı, maksimum hız ile zamana karşı yarıştığı Action bölümünde amaç mümkün olduğu kadar fazla yüzük toplamak, kutuları kırmak, robotlarla çarpışmak ve kısa sürede hedefe ulaşmak. Diğer bölümde ise kahramanımız şehrin içinde aylak aylak dolaşabilme özgürlüğüne sahip. Bu sayede çevreyi keşfedebiliyor ve rastladığı karakterlerle konuşarak onlardan önemli bilgiler alabiliyor.

Oyundaki bir diğer yenilik de kameranın yere yakınlaştırılmış olması. Bu şekilde oyunun en önemli özelliği olan "hız" daha etkili bir şekilde hissediliyor. Ancak oyunun kontrollerinin aşırı derecede hassas olması hızın ve karakterin kontrolünü zorlaştırabilir.

YAPIMCILARIN OYUN HAKKINDA VERDİKLERİ EN HEYECAN VERİCİ HABER, OYUNDA MULTIPLAYER SEÇENEĞİNİN DE BULUNACAK OLMASI



SAHNE 1, SOLIANA

Sonic the Hedgehog'da olaylar, etrafı okyanusla çevrili geniş bir metropol olan Soliana'da geçiyor. Sonic ve arkadaşları, hem Dr. Robotnik ve robotlarının işgal ettiği Soliana'yı, hem de kaçırılan Prenses Elis'i kurtarmaya çalışıyorlar. Bu arada Silver'ın geçmişten günümüze gönderilme sebebinin Prenses'in kaçırılmasını önlemek olduğunu öğreniyoruz. (Sonic ile Silver'ın amacı ortak, ama her iki kirpi de yalnız çalışmayı tercih ediyor.) Dr. Robotnik ve robotlarının Prenses'i kaçırmasının sebebi ise Prenses'in değerli bir taşı elinde bulundurması.

Sega'nın Sonic the Hedgehog için geliştirdiği grafikler son derece etkileyici. Özellikle renk kullanımı çok başarılı ve manzara da oldukça tanıdık; yeşillikler, şelaleler, harabeler ve kalıntılar... Her şey eskisi gibi.

Yapımcıların oyun hakkında verdikleri en heyecan verici haber, oyunda multiplayer seçeneğinin de bulunacak olması. Yüzük toplama yarışları ve farklı ırklar gibi yenilikler multiplayer modu ile birlikte geliyor. Kesin bir yorum yapabilmemiz için modun son halini görmemiz gerek elbette, ama her şekilde diğer oyuncularla yardımlaşmak ya da rekabet etmek eğlenceli olacak.

Sonic'in takipçisi olun ya da olmayın, yeni Sonic dikkatinizi çekecek kadar etkili bir oyun. En azından şu anki tablo bu ve umarız, hayal kırıklığına uğramayız. ■





Yükseklik korkusu olanlar bu oyundan uzak durmalı.





Böyle ortamlardan hızla uzaklaşmakta fayda var!

İnsan Eli

İlginçtir ki; ilk defa bir Sonic oyununda etten-kemikten yapılmış insan karakterler olacak ve Sonic ile bu karakterlerin ilişkisi oyunun önemli bir parçasını oluşturacak. Yani kısacası, sonunda Sonic'e insan eli değecek.

Bu adam sürekli peşimde!

PRINCESS ELIS
Bu, Soliana'nın tehlike altındaki güzel prensesi Elis... Kulağımıza, Sonic ile Elis arasında duygusal bir yakınlaşma doğacağına dair dedikodular çalındı. Merakla bekliyoruz.

DR ROBOTNIK
Komik bıyıkları ve yuvarlak güneş gözlükleri ile Dr. Robotnik tam bir imalat hatası... Hem oyunun kötü adamı olup hem de bu kadar çirkin olmak büyük talihsizlik...

ÇOK GİZLİ: Oyun, Haçlı Seferleri'nin yapıldığı çağda başlasa da; ilerleyen bölümlerde zamanın ilerleyeceği, oyunun sonraki çağlara, hatta günümüze kadar uzanacağı söyleniyor.

Assassin's Creed

Prince of Persia'nın yapımcıları iftiharla sunar!

Suikastçı nerede saklanıyor?

■ Dağıtım: Ubisoft ■ Çıkış: Belli Değil

Ve Altair kalabalıkta ilerlemeye başladı. Baharat kokuları, halılar, pazarlar... Orta Doğu'nun cehennem gibi değil de, masallardaki kadar güzel olduğu bir zamana dönüyor ve böyle bir zamanda Hitman gibi bir suikastçı ile tehlikeli maceralara atılıyoruz. Hem de GTA'daki kadar özgürce hareket edebildiğimiz maceralara... Prensi andıran, karizmatik, oldukça akrobatik ve yüzü-gözü beyaz örtülerle sarılmış suikastçımız Altair, Ajan 47'nin pabucunu çöldeki kızgın bir dama atacak gibi görünüyor.

Oyuna ait her sahne, usta bir ressamın elinden çıkmış ve mistik doğu motiflerini ustaca yansıtan bir tabloyu andırıyor. Oyundaki ana fikir, hedefi öldürdükten sonra kasabanın o hummalı kalabalığına karışarak peşimizdeki muhafızlardan kurtulmak ve bu kalabalık, eski oyunlardaki gibi birbirinin aynısı onlarca insandan oluşmayacak. Halkın her bireyi farklı bir yüze, boya ve kiloya sahip olacak. Halka olan etkileşimimiz de çok çeşitli olacak; mesela önümüze çıkan testi taşıyan bir kadını hafifçe kenara çekmekten, testisiyle beraber yere yuvarlamaya kadar pek çok değişik seçeneğe sahip olacağız.

Şimdiden söyleyebiliriz ki; Assassin's Creed sadece X tuşuyla bitirilebilen oyunlardan olmayacak ve yakında kan kokusu, baharat kokusuna karışacak. ■



Bu zırhın içinde nasıl yaşıyorlar, anlamak mümkün değil.

Half-Life 2

■ Dağıtım: Belli Değil ■ Çıkış: Belli Değil

Birkaç yıl önce oyunculara sistemlerini yenilettiren, herkesi PC'sinin başına bağlayan ve oyun dünyasının klasiklerinden biri olan Half-Life, PS3 için yolda. Söylentilere göre oyunun PS3 versiyonuna eklenti paketleri de (Episode I ve Episode II) dahil edilecek ve hem tek kişilik mod, hem de multiplayer modlar zenginleştirilecek. Kısacası, oyun diğer platformlardaki versiyonlarından çok daha üstün özelliklere sahip olacak. Bakalım bu FPS efsanesi, konsol ortamında da başarısını devam ettirebilecek mi? Ama önce, bir dağıtım firmasının bu oyunu çıkartmak için kolları sıvaması gerek. ■



PS3 almak için Half-Life 2 tek başına yeterli bir neden...

Fatal Inertia

■ Dağıtım: KOEI ■ Çıkış: Kasım 2006

Bir KOEI oyunu ve içinde küçük adamcıklar, ortaçağ, gemiler veya ticaret yok. Çok şaşırtıcı, değil mi? PS3, bütün firmalar için "değişim ve rekabet" anlamına geliyor anlaşılan. Dynasty Warriors'ın yaratıcıları Fatal Inertia ile bu defa bizi geleceğe taşıyacak ve uçan teknolojik araçlarla kanyonlarda, dağların arasında ve daha birçok değişik ortamda bize azılı rakiplerle yarış yapma olanağı sunacak. Ayrıca oyunda ilerledikçe aracımızı katapult, mıknatıs, dev lastik gibi yeni parçalarla donatabileceğiz. ■



Tatooine'de bir Pod Yarısı mı bu yoksa? Hiç sanmıyoruz!

BioShock

Tepeden tırnağa "ıslak" bir bilim-kurgu...




Ortamlar kadar karakterler de sanat eseri gibi...

■ Dağıtım: Take Two
■ Çıkış: Mart 2007

Sıkı bir PC oyuncusunun 1999 yapımı System Shock 2'yi bilmesi ve koşulsuz olarak sevip bağrına basması bir zorunluluktur. Yayıncıdan geç de olsa gelen haberler, serinin devam oyununun, yine PC platformu için BioShock adıyla 2007'de piyasada olacağı yönündeydi. Buna göre SS2'yi bitirdikten sonra şiddetle devamını bekleyenler toplamda sekiz yıl beklemiş olacaklardı (PC'ci olmak zor iş!). Derken BioShock birdenbire -nispeten daha şanslı sayılabilecek- konsolcular için de bir anlam ifade eder oldu. Nihayetinde oyun, PS3 ve Xbox 360 sahiplerini de sevindirecek!

BioShock'ı tipik bir konsol oyuncusuna anlatmak zor iş. İlk bakışta bir FPS-RPG kırması olarak tanımlayabileceğimiz oyun; "Bir ölçü GTA: San Andreas, iki ölçü Final Fantasy ve bir kepçe (!) Killzone..." şeklinde de tarif edilebilir (ölçülerimiz bardakla, kaşıkla gördüğünüz gibi). Son olarak, bu karışımı Emine S. Beder hassasiyetiyle bir tencere "tuzlu su"ya boca ettiğimizde ortaya mevsimlik BioShock çorbası çıkmış oluyor! Bilim-kurgu tadındaki oyunumuz, başından sonuna dek deniz altında geçtiğinden Jules Verne'in Denizler Altında 20.000 Fersah adlı eserini çağrıştırıyor gibi... 60'ların dünyasında geçen öyküye göre; uyandığında kendisini Rapture adında devasa bir denizaltı enkazının içinde bulan bir karakteri yönlendiriyoruz. Amacımızsa bir zamanlar "kusursuz toplum yaratmak" amacıyla

ÇOK GİZLİ: Oyunun öyküsü -ana hatlarıyla- Objektivizm'in kurucusu sayılan ve bireycilik yanlısı olan Ayn Rand'ın fikirlerine dayanıyor (bkz. Hayatın Kaynağı / The Fountainhead).



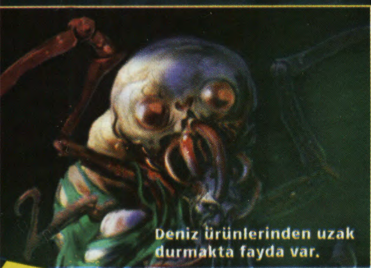

Hayatta kalmak istiyorsanız hayatınızı riske etmelisiniz!



genetik deneylere sahne olmuş bu ütopik alemi karış karış gezerek buraya nasıl, neden düştüğümüzü ve doğal olarak da çıkış yolunu bulmak. Elbette yalnız değiliz; bizim gibi kader kurbanı misafirlerin dışında, mutasyona uğramış, bazıları zararsız, bazılarıysa ölümcül derecede zararlı Rapture yerlileriyle de yolumuz kesişiyor. Oyunun RPG altyapısı gereği çizgisel bir öyküyü izlemek yerine Rapture'da özgürce dolaşıyoruz. Karşılaştığımız diğer canlılar ya da elde ettiğimiz ipuçlarıysa bizi alt görevlere sürüklüyor. Yapay zeka kontrolündeki NPC'ler ve yaratıklar da bizim gibi çevrede rasgele dolaştıklarından, her yeni oyun farklı bir macera anlamına geliyor.

BÜYÜYÜNCE MUTANT OLACAĞIM!

Her RPG'de olduğu gibi karakterimiz kendisini geliştirebiliyor. Rapture coğrafyasının dört bir yanında düşmana karşı kullanabileceğimiz silahların, silah parçalarının yanında; fiziksel açıdan güç ve yeni özellikler kazanmamızı sağlayacak "Adam" ve "Plasmid" denilen biyolojik / genetik materyaller mevcut. Plasmid'ler, karakterimize, mutasyon aracılığıyla daha hızlı hareket etme, ateş ya da buz topları fırlatabilme, beyin okuma, yazıları zamanında yetiştirme (!) gibi yetenekler kazandırdığından özel bir yere sahip.


Deniz ürünlerinden uzak durmakta fayda var.



Rapture'da iyi bir tesisatçı bulmak zor iş!

HER RPG'DE OLDUĞU GİBİ KARAKTERİMİZ KENDİSİNİ GELİŞTİREBİLİYOR

BioShock'ta alıştığımız anlamda bir silah portföyü yok. Tümü organik yapıdaki silahlar, yine organik birtakım parçalarla geliştirilebiliyor ve bu parçaları, öldürdüğünüz bir canlının vücudundan dahi söküp alabiliyorsunuz. Rapture'da yaşayan tüm canlıların birincil amacı tıpkı sizin gibi hayatta kalabilmek ve yollarına çıkmadığınız sürece pek çoğu size saldırmayı bile düşünmüyor. Buna karşın Gatherer ve Aggressor'ler gibi vücudunuzu parçalara ayırmanın hayalini kuran tehlikeli canlılar da yok değil.

Sonuç olarak, BioShock bir RPG olduğu kadar; aksiyon ve gerilim dozajı yüksek bir FPS niteliği de taşıyor. Elbette bu sentez yeni bir fikir değil, fakat oyunun, SS2 gibi türün belki de en iyi örneğine imza atmış olan Irrational Games tarafından geliştiriliyor olması ve E3 2006'nın hitlerinden biri olarak gösterilmesi oyunla ilgili büyük bir beklentiye girmeniz için yeterli. Kısacası, BioShock'ı aklınızdan çıkarmayın!


Rapture'da misafir umduğu değil bulduğu cephaneyi yer!

Prey

Bu defa kurban sizsiniz!

■ Dağıtım: Take Two
■ Çıkış: Belli Değil

İlginç ama, bu oyunda ölmek isteseniz de ölemeyeceksiniz; ruhlar alemine fırlatıldıktan sonra bedeninize dönmek için, bu boyuttaki hortlak ve kötü ruhları haklamanız gerekiyor. Oyunda organik silahlar başrolde. Örneğin parazit silahınız; eşsiz becerileriniz ve tinsel güçlerinizle birleşince, her tür acayip boyutta savaşmaya hazırsınız demektir. Tabii ki oyun raflarda yerini alır almaz... ■


En acayip silahlar burada!



ÇOK GİZLİ: Oyun boyunca, ölmüş olan ak sakallı dedeniz farklı yerlerde belirerek size tavsiyeler verecek.



ÇOK GİZLİ: Oyundaki görevlerden biri, 1944'te 237 masum sivilin ölümüyle sonuçlanan Eindhoven Bombardımanı'nı konu alıyor. Bu bombardıman seride ilk defa kullanılıyor. Eh, biz de bıkmıştık zaten yüzlerce kez Normandiya çıkartması yapmaktan.


-Abi sen köşede kaldın!
-Bi' sus ya! Bi' sus!

Brothers In Arms: Hell's Highway

Normandiya'da ölmek hiç bu kadar güzel olmamıştı.

■ Dağıtım: Ubisoft
■ Çıkış: Belli Değil

Burası Cehennem Otobanı... Bir kutu konserve için dört Nazi öldürmen gerekebilir ya da bir Luger için bir subay. Çaylak! Eve hoşgeldin!

Evet, Gearbox bizleri üçüncü kez İkinci Dünya Savaşı'na götürüyor. Hem de muhteşem grafiklerle!

Nihayet yerde sürünme hareketi oyuna eklenmiş. (Bilindiği gibi "Yat - Sürün!" her asker için önemlidir.) Uzun çimlerin arasında ilerlerken, aniden bir Alman ölüm kusmaya başlayacak ve kendimizi birden yere atacağız; mermiler vızır vızır tepemizden geçecek, bazen yanımızdaki taştan sekecek ve o anda tek isteğiniz sıhhiye bölüğünden birilerine yakın durmak olacak. ("Mediiic! Mediiic!") Kısacası, savaştan beklediğiniz her şey bu oyunda.

Oyuna bir de Patrol (Dinlenme) adında yeni bir seçenek eklenmiş: Takım arkadaşlarımız bu moddayken sigara tüttürerek, birbirleriyle muhabbet ediyor ve dinlenme fırsatı buluyorlar. Bu sayede hem moralleri artıyor, hem de daha etkili savaşıyorlar.

Hell's Highway'i maalesef 2006'nın sonlarına dek beklemek zorundayız. O zamana kadar mevzide kalın! ■

Rainbow Six Vegas

Günahlar Kenti Operasyonu

■ Dağıtım: Ubisoft
■ Çıkış: Sonbahar 2006

Yeni bir oyun, yepyeni bir takım ve yine Ubisoft! Parıldayan neonların ardında neler oluyor, bir bakalım: "Takım Alfa, soldan ilerle; takım Beta, girişi emniyete al" komutları kapıda... Heyecan adım adım yaklaşıyor.

Rainbow Six'in birkaç ay önce yayınlanan ilk ekran görüntülerinin güzelliğine dalmışken, oyun ekibinden ilginç bir bilgi edindik: Las Vegas'ı, içinde bulunduğu tehlikeli durumdan kurtarmak için sadece 24 saatimiz olacak. Bu durum her an her dakika dikkatli olmamızı ve akıllı bir strateji seçmemizi gerektireceğe benziyor. Zira 24 saat sınırlı bir süre ve bu yüzden, atacağımız her yanlış adım bize zaman kaybettirebilir. "Vegas'a gelip de kumar oynamadan dönmek olmaz." diyenler içinse maalesef yapabileceğimiz bir şey yok.

Oyunda takımımıza dahil edeceğimiz elemanların her biri ayrı özelliklere ve yeteneklere sahip: Kaşif, keskin nişancı ve bomba imha uzmanından oluşan gruptan en ideal mangayı kurmamız gerekecek. Kısacası takım seçimi, oyun içinde önemli bir role sahip olacak. Yapay zeka sistemi ise her iki taraf için de iyi işleyecek; hem takım arkadaşlarımız hem de teröristler gerçekçi bir şekilde hareket edecekler. Özellikle ilerleyen bölümlerde, düşmanlar farklı saldırı planlarıyla sizi pusuya düşürmeye çalışacaklar.

Bomba gibi bir oyun geliyor... Ve kırmızı ya da mavi, hangi kabloyu kesersek keselim bu bomba patlayacağa benziyor.

ÇOK GİZLİ: Rainbow Six Vegas'ta, kör atışlar yapabilecek ve çatıdan iple sarkıp, pencereden binaların içlerine girerek düşmanı savunmasız halde yakalayabileceksiniz.


Bir günlüğüne de olsa kopus serbest!


Vegas'ın kaderi bizim elimizde...


Aynı filmlerdeki gibi olacak: 3, 2, 1... Şimdi!

Virtua Tennis 3

■ Dağıtım: Sega ■ Çıkış: Belli Değil

PSP'den ve Arcade makinelerden sonra sıra PS3'e gelmişti; Sega'nın ünlü tenis serisi, üçüncü oyunuyla PS3'e geliyor. Serinin son oyunu PS3'ün tüm gücünü kullanacak ve gerçek tenis oyuncuları, gerçeğe yakın animasyonlarla, yüz mimikleriyle oyunda yer alacak. (Her servis sonunda öfkeli bir Jeff Tarango bakışı fırlatabilcek miyiz acaba?) Bu tenisçiler arasında Andy Murray, Roger Federer ve Andy Roddick gibi çok ünlü oyunculardan, fazla tanınmamış olanlarına kadar pek çok oyuncu yer alıyor. (Henman?) Son olarak, seyircilere doğru servis kullanma seçeneği bulunmadığından bu oyunu şiddetle kınıyorum arkadaşlar.



Sert bir backhand geliyor!

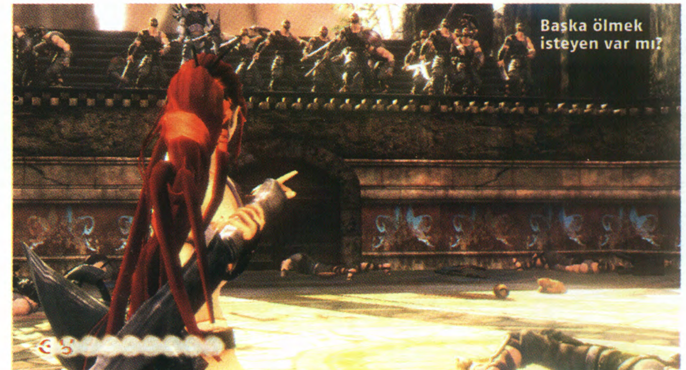
Heavenly Sword

■ Dağıtım: Sony ■ Çıkış: Belli Değil


Dalmak ya da dalmamak; işte bütün mesele bu.

Ninja Theory Studios'tan Prince of Persia'ya yeni bir rakip geliyor. Elimizde kılıç, gökyüzünde süzülerek yüzlerce düşmanın arasına ineceğiz ve parıldayan kılıçlar kan ile boyanacak. (Aldığımız bir duyuma göre, Ömür 1990 ile 1999 yılları arasında part-time Samuray'lık yapmış. - FA)

Demolardan anladığımız kadarıyla oyun, yüzlerce düşmanı aynı anda render edebilen çok başarılı bir grafik motoru kullanıyor. Hak ettiği ilgiyi görmeye başlayan Japon kültürü, orijinal tarzıyla PS3'e şahane bir görsellik katıyor.


Başka ölmek isteyen var mı?



"İki şarjör boşalttım, patlasana be minibüs!"



Oyun 2015'te geçiyor; dokuz yıl sonra robotlarla tanışmaya hazır olun arkadaşlar. Sonumuz geldi!



ÇOK GİZLİ: Oyunun PSP versiyonu da şimdiden hazırlanmaya başlandı; umarız PS3'teki kadar sağlam olur.

Coded Arms: Assault

Internet başa bela!

- **Dağıtım: Konami**
- **Çıkış: Belli Değil**

"Karanlık Yakın Gelecek"te geçen 1727. oyunla karşınızdayız: Coded Arms, insanların, yaşamak için kendilerini Internet'e kablo ile bağladığı garip bir gelecekte geçiyor.

Oyunda network çekirdeğine ulaşmaya ve sistemin ticari sırlarını açığa çıkarmaya çalışan isimsiz bir hacker'ı kontrol ediyoruz. Ama aklınıza birlerden ve sıfırlardan oluşan bir dünyada bıkana kadar kod kırmak gelmesin; oyun, sisteme bağlanıp sanal silahımızla program çekirdeğini koruyan düşmanları öldürmekten ibaret. Çekirdeğe yaklaştıkça düşman sayısı iyice artıyor ve bu da oyunun aksiyon kısmını canlı tutuyor.

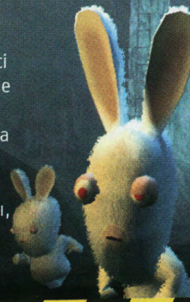
Oyun, PS3'ün görsel olanaklarını sonuna kadar kullanıyor ve kurgusunu, güçlü grafiklerle pekiştirerek geliştiriyor. Mesela bir bölümden diğerine geçerken çevrenizdeki her şey değişmeye başlıyor, ve güvenle önünde durduğunuz duvar kenarı birdenbire dar bir köprüye dönüşebiliyor ya da bir anda çapraz ateşte kalabiliyorsunuz. Diğer yandan, oyundaki sanal silahları gerçek silahlarla takas ederek siz de çevrenizi şekillendirebiliyorsunuz. Gerçek silahlar program koduna değil, network sistemine zarar verdiği için, oyunda sıkıştığınız zaman bu silahlarla duvarları delebilir ve yolunuzu açabilirsiniz.



"Sıkışıp kaldım!" demeyin, duvarları delmeyi deneyin! Şiir gibi oldu.

Rayman 4

Ve tavşanlar çıldırdı!





■ Dağıtım: Ubisoft
■ Çıkış: Kasım 2006

Yarı görünmez kahramanımız Rayman, bu yıl sonunda yeniden karşımızda olacak. Serinin bu oyununda, Rayman'in ülkesi çıldırmış tavşanlar tarafından istilaya uğruyor. Tavşanlar bulduğu her sebze ve meyveyi hapur hupur mideye indirirken; ülkenin hububat ve zerzevat hasılatını kurtarma görevi tabii ki Rayman'e düşüyor. Geleneksel bir yöntem olan popülasyona Myxomatosis (popülasyonu gereğinden fazla artan tavşanları makul bir sayıya indirmek için kullanılan ve sadece tavşanları etkileyen bir hastalık) bulaştırmanın yerine Rayman zor olan yolu seçiyor. (Bu arada, dergimizin eğitici / öğretici yönünün de altını çiziyoruz; "Ne okuyorsun?" diye soran olursa, "Tavşanları öldüren bir hastalık hakkında bir makale okuyorum." diyebilirsiniz.) Rayman, tavşanlara karşı -yumrukları dışında- sihirli güçlere sahip köpekbalığı, kartal, gergedan, örümcek gibi birçok hayvanla birlikte savaşıyor. ■



Virtua Fighter 5

Gümbür gümbür geliyor!

ÇOK GİZLİ:
PS3'ün grafik gücü her detaya yansıyacak. Mesela karda düşen rakipler yerde gerçekçi izler bırakacak; kardan adam da yapabilecek miyiz acaba?


Haydi El Blaze! Yıkarsın sen bunu, yar kasını! (Orhan Ayan'ı saygıyla anıyoruz!)

■ Dağıtım: Sega ■ Çıkış: Mart 2007

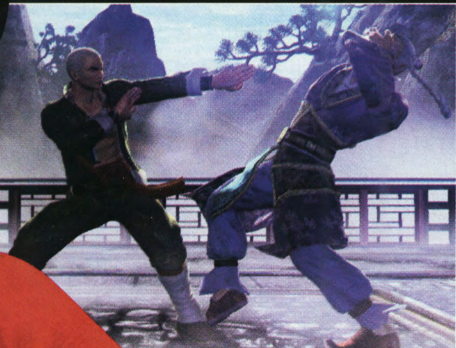
Tarzını hiç değiştirmeyen ve artık "klasik" olarak değerlendirilen Virtua Fighter; 17 dövüşçü ve yeni arenalarla PS3'ü sarsacak. Akıcı animasyonlar, karakterlerin yüzlerindeki izler, kas dokuları... Görsellik adına her şey mükemmel.

Oyundaki iki yeni karakter yer alıyor; El Blaze ve Eileen. El Blaze, tipik bir Amerikan güreşçisi; devirdiği rakiplerine karşı aşırı şiddet uyguluyor. Kendisini "tank" olarak da tanımlayabiliriz. Eileen ise hızlı ve çevik bir Kung Fu ustası; vuramıyorsanız, dayak yiyorsunuz demektir. Oyunda bulunan 17 karakteri de birbirinden farklı kılmaya çalışan Sega, karakterlerin her tür oyuncunun tarzına hitap etmesini hedeflemiş.

Yeni hareketler ve dövüşçü yaratma seçeneği dışında, dövdüğünüz rakibin eşyalarını çalabilmek gibi yeni özellikler yapımcıların planları arasında... Asıl yenilik ise multiplayer modunda; online multiplayer, Virtua Fighter 5'in merkezini oluşturacak; EyeToy yardımıyla dağılmış suratımızı ekranda görebilecek miyiz, merak ediyoruz. Aslında oyun salonlarında buna benzer bir sistem vardı, bilen bilir; dayak yiyenin kafası gözü balon gibi şişer, diğerleri ona gülerdi. Evet, böyle zamanlar vardı... ■








İşte bir kardeş kavgası: Sarah, Jacky'yi indirmek üzere... Buradan yetkililere sesleniyoruz: Aile içi şiddete son!



God Hand

Ve Maradona topu eliyle ağlara yolluyor; Arjantin yarı finalde!


Oyunun görselliği hala istenen seviyede değil, fakat görüntüler umut vaat ediyor.




Sağlığınızı eski haline getirmek için bu dev çileği yiyebiliyorsunuz. (Ve anında cırcır oluyorsunuz!)

■ Dağıtım: Capcom ■ Çıkış: Şubat 2007

Umarım bu yazıyı bitirene kadar hiçbirimiz çarpılmayız; Devil May Cry'ın yapımında emeği geçen Shinji Mikami'nin öncülüğünde, Capcom'dan yeni ve pek çok ilginç özelliğe sahip olan bir oyun şu sıralar yapım aşamasında.

Oyunda, hayatının amacı iyilere yardım etmek, kötüleri pataklamak olan, Teksas çöllerinde yalnız gezen, iki hurma, bir dilim kuru ekmeğe talim eden, ara sıra da fotosentezle karnını doyuran bir çöl gezgininin başından geçenler konu alınıyor. "Bu tip sıkıcı bir adamın hayatının bir oyuna konu olabilecek nesi olabilir?" diye soruyorsanız, okumaya devam edin: Bir gün bu adam, çölde dolaşırken ıssız bir kasabaya rastlar. "Ben Tanrı misafiriyim, şurada kırbamı suyla doldurayım." diye, kasabanın meydanındaki çeşmeye doğru yöneldiği vakit, o esnada haydutlarca gaspa ve de burada telaffuz edemeyeceğimiz başka suçlara maruz kalmakta olan bir kadına yardım etmek için kendisini haydutların üzerine atar. Fakat bu haydutlar, daha önce patakladığı bin kadar hayduttan daha çetin çıkar ve kahramanımız birkaç dakika içinde kendisini kanlar içinde yerde bulur. Hırsını alamayan haydutlar, en sonunda adamın sağ elini bileğinden keserler ve onu öylece bırakıp kaçarlar. İşte tam da bu noktadan itibaren işler sarpa sarıyor, sigortalar atıyor ve oyun yazarları zıvanadan çıkıyor; şaşırarak öğreniyoruz ki, az önce eli bileğinden kesilen ve adının Jean olduğunu öğrendiğimiz kahramanımız ölmemiş, sadece susuzluktan bayılmış. Jean gözlerini açtığında bir de ne görsün; kesilen sağ elin yerinde bir el var. Ama bu öyle sıradan bir el değil. Bu, Tanrı'nın eli! (Yazının geri kalanında hakkında bir-iki kelime edeceğimiz Bruce Almighty bir yana, aklımıza ilk gelen şey Maradona'nın, 86 Dünya Kupası'nda İngiltere'ye attığı golden sonra yaptığı







"Vur!" deyince öldürme be evladım! Bak hala gülüyor! Utan, utan!



OYUNU ASIL İLGİNÇ KILAN ŞEY, ELİNİZDEN BAŞKA HİÇBİR SİLAHA SAHİP OLMAMANIZ

açıklama oldu: "O Tanrı'nın eliydi!" Spotta da bu konuda bir hatırlatmamız var zaten.)

ELİN DIŞINDA

Şimdi sizin, ilahi güçleri olan, devamlı parlayıp ışıklar saçan garip görünüşlü bir eliniz olsa ne yapardınız? İlk işiniz muhtemelen, sevmediğiniz, fakat alt etmeye gücünüzün yetmediği bu adamlara haddini bildirmek olmaz mıydı? Kabul ediyorum, benim de ilk işim bu olmazdı. Fakat işte, oyun bu; idare edin.



Kavganın ortasında meditasyonla enerji toplama... İlginç!

Jean'in ilk işi kendisine ve insanlığa zulmeden kötü, şeytani insanlara hadlerini bildirmek oluyor. Bunu da, gücünü yeni yeni keşfettiği sağ elini kullanarak yapıyor. Oyunu asıl ilginç kılan şey ise, elinizden başka hiçbir silaha sahip olmamanız.

Oyun hakkında ilk haberleri aldığımızda, yapımcıların, Jim Carrey'nin rol aldığı Bruce Almighty (Aman Tanrım) filminden esinlendikleri aklımıza geldi. Yapımcılar da açıklamalarıyla bizi doğruluyorlar gibi: Atsushi Inaba, asıl hedeflerinin oyuncuların yüzlerini gülümsetmek olduğunu söylüyor. Örnek mi istiyorsunuz? Enerjiniz azaldığında havada uçan dev çileklerden yiyebiliyor veya kavganın ortasındayken dövüşü bırakıp meditasyon yapabiliyorsunuz. Ya bu Japonların farklı bir eğlence anlayışları var, ya da bu oyun gerçekten çok güzel olacak. Oyunu oynamamış olmamıza rağmen içimizde iyi bir his var ve bu his, God Hand'in dikkat çekici bir oyun olacağı yönünde. ■



ÇOK GİZLİ: Killer 7'deki Kun Lan isimli karakterin de elleri parlıyordu; ama o titiz bir insandı ve devamlı ellerini yıkıyordu, ondan.

Killzone: Liberation

Artık ölüm her yerde kol geziyor.

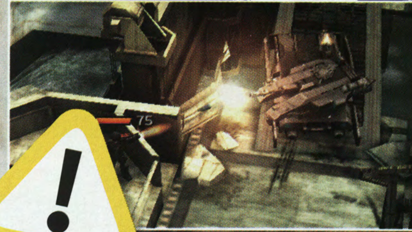
■ Dağıtım: Sony ■ Çıkış: Eylül 2006

Açıkçası, Killzone'un PSP'ye çıkacağını duyduğumuzda çok da heyecanlanmadık. Kaç tane FPS mobil ortamda başarılı olabildi ki? (Hemen sıralamaya başlamayın, yok işte!) Cep telefonumda Quake yüklü olmasına yüklü ama gelin bir sorun bakalım, hiç oynayabildim mi? Klavye ve farenin rahatlığı hiçbir şeye değişilmiyor. Sony de bu durumu fark etmiş ve oyunu, PSP için FPS'den third-person aksiyona çevirmiş. İyi de yapmış... En azından PSP'nin olanakları sonuna kadar kullanılmış ve Killzone'un atmosferi korunmuş. Oyunda, saklanmak ve pusu kurmak yine hayati önem taşıyor. Dar alanda yapmak zorunda kaldığımız çatışmalar, klostrofobik etkiyi artırıyor. Arkanızdan gelen ani saldırılar da heyecan dozunu iyice artırıyor.

Liberation'da, kahramanımız Yüzbaşı Jan Templar'a yeni silah arkadaşları eşlik ediyor. (Rico ve ağır makinelisi desem...) Komut sistemi PSP'ye uyarlanırken çok sade ve kullanışlı bir hale getirilmiş; birkaç saniyede düşmanı pusuya düşürüp çapraz ateşe alabiliyorsunuz.

Kullanabileceğimiz pek çok yeni araç da PSP versiyonuna eklenmiş. Ayrıca yeni oyunda alev makinesi gibi yeni ölümcül silahlar ve yeni düşmanlar var (Bk. Helghast Saldırı Köpeği). WiFi modunda ise, altı kişi deathmatch'le birbiriyle savaşabiliyor. ■





ÇOK GİZLİ: Sony, Killzone: Liberation'ın tasarımında PS1'deki Metal Gear Solid'den esinlendiklerini itiraf etti.


"Tek atışta inci gibi dizerim!"

Gitaroo-man Lives!

■ Dağıtım: KOEI ■ Çıkış: Ekim 2006

Bir ihtimal, bu oyunu hiç oynamadınız ama eğer oynadıysanız yazıyı okurken unutulmaz melodisini mırıldanmaya başlamışsınızdır çoktan. Şimdi gelelim iyi habere: Melodiyi özleyenler ya da "Ben hiç duymadım ama şimdi meraklandım." diyenler, kolesterol sorunu olanlar, çocuklar... Gitaroo-man GERİ DÖNÜYOR! PS2 versiyonu PSP için harmanlanmış ve yepyeni şarkılarla, bölümlerle, bölüm sonu canavarlarıyla süslenmiş. Tek sorun, nota yönetiminin büyük ölçüde stick gerektirmesi. Bunu PSP'de nasıl ve ne kadar başarırız bilinmez... Ve küçük utangaç çocuk, umutsuzca direndi. Gitarını eline aldı, unutulmaz gitar sololarına başladı. Bölüm bölüm, ruhunun dinginliği tellerde belir... (kırp! – FA) ■

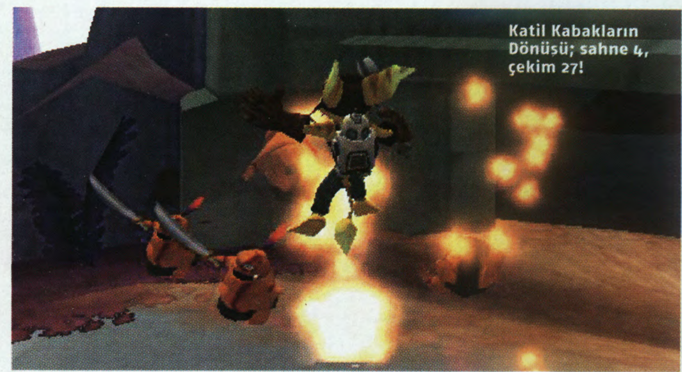


Ratchet & Clank

■ Dağıtım: Sony ■ Çıkış: Mart 2007

Ratchet ve Clank her dünyayı kurtarmış olan süper kahramanın yaptığı gibi, kendisini yemyeşil bir tropik adaya atmış, sahilde kokteyllerini yudumlamaya başlamıştır... Ta ki arkadaşları, Technomite denilen çılgın mucitlerce kaçırılana dek! O anda kahramanlarımız, süper kahraman içgüdülerine yenik düşerek, güzelim tatillerini bırakıp kız arkadaşlarını kurtarmaya karar verir. Ve böylece macera başlar. Peki neler değişmiş? PSP'ye geçtiği için oyunun kamera kontrolü artık L ve R tuşuyla sağlanıyor. Diğer yandan, Shrink Ray (Küçültme Işını) gibi favori silahlar korunmuş ve oyuna WiFi multiplayer desteği eklenmiş. Yola devam... ■


Silahlar PS2'den bu yana fazla değişmemiş.


Katil Kabakların Dönüşü; sahne 4, çekim 27!



ÇOK GİZLİ: Kızılderililer Birliği; tarihe kanlı bir biçimde geçen Apaçi Katliamı'nı sempatik kılmaya çalıştığı gerekçesiyle bu oyunu boykot ediyor.

Gun Showdown

Vahşi Batı'ya dörtnala...

■ Dağıtım: Activision
■ Çıkış: Ekim 2006

Viskiyi su gibi akıtalım, barda dans eden hatunları izleyelim, gün batımında gölgemizden hızlı tabanca çekelim, tütün çiğneyelim... Evet evet, Vahşi Batı'ya gidelim! Yeni modları ve multiplayer desteğiyle Gun Showdown PSP'ye doğru dörtnala yolda. Mahmuz çakma, at vurma, şişe kırma ve çizmeyle yatma zamanıdır! ■



"Hayır, atımı vurma! Daha yeni tımar etmiştim!"

Dungeon Siege: Throne Of Agony

■ Dağıtım: Take Two ■ Çıkış: Kasım 2006

Konsol ortamındaki ilk Dungeon Siege, karşımıza bir aksiyon/RPG olarak çıkıyor. Aranna'nın buzla kaplı dünyasına giderken, değişik karakter ve hayvanlar (WiFi modu da dahil) ekibimize katılıp maceramızı renklendiriyor. ■



50 Cent: Bulletproof

■ Dağıtım: Vivendi ■ Çıkış: Ağustos 2006

Oyunun PSP versiyonu, PS2 versiyonuyla aynı konuyu ve kurguyu taşıyor. Tabii ki bu defa kamera açısı kuşbakışı ve sabit... Kısacası, 50 Cent ve G-Unit avucumuzda "arka sokakları" yaşatmaya devam edecek; dostum senin sorunun ne ha?! ■



Sid Meier's Pirates

■ Dağıtım: Take Two ■ Çıkış: Kış 2006

Sayfalarca yazabiliriz şu anda; Sid Meier'ı nasıl anlatsak, aylarımızı verdiğimiz Civ serisine mi değinsek, "Amiga'dan bu yana süren Pirates" mı desek... Şimdiye dek yapılan en iyi korsan oyunu PSP'ye geliyor. Valinin kızı beklemeye gelmez! ■



Miami Vice

■ Dağıtım: Vivendi ■ Çıkış: Temmuz 2006

Miami Vice, Colin Farrell ve Jamie Foxx'un katkısıyla sinemaya uyarlanıyor. Ne kadar başarılı olacağı tartışılır ama şimdiden oyunu yapılmaya başlandı bile. İçinde bol bol uyuşturucu ticareti bulunan ve Resident Evil 4'ün akıcı kontrol sistemini kullanan bu oyunu merakla bekliyoruz. ■



inceleme

TEST EDİLDİ, ONAYLANDI!



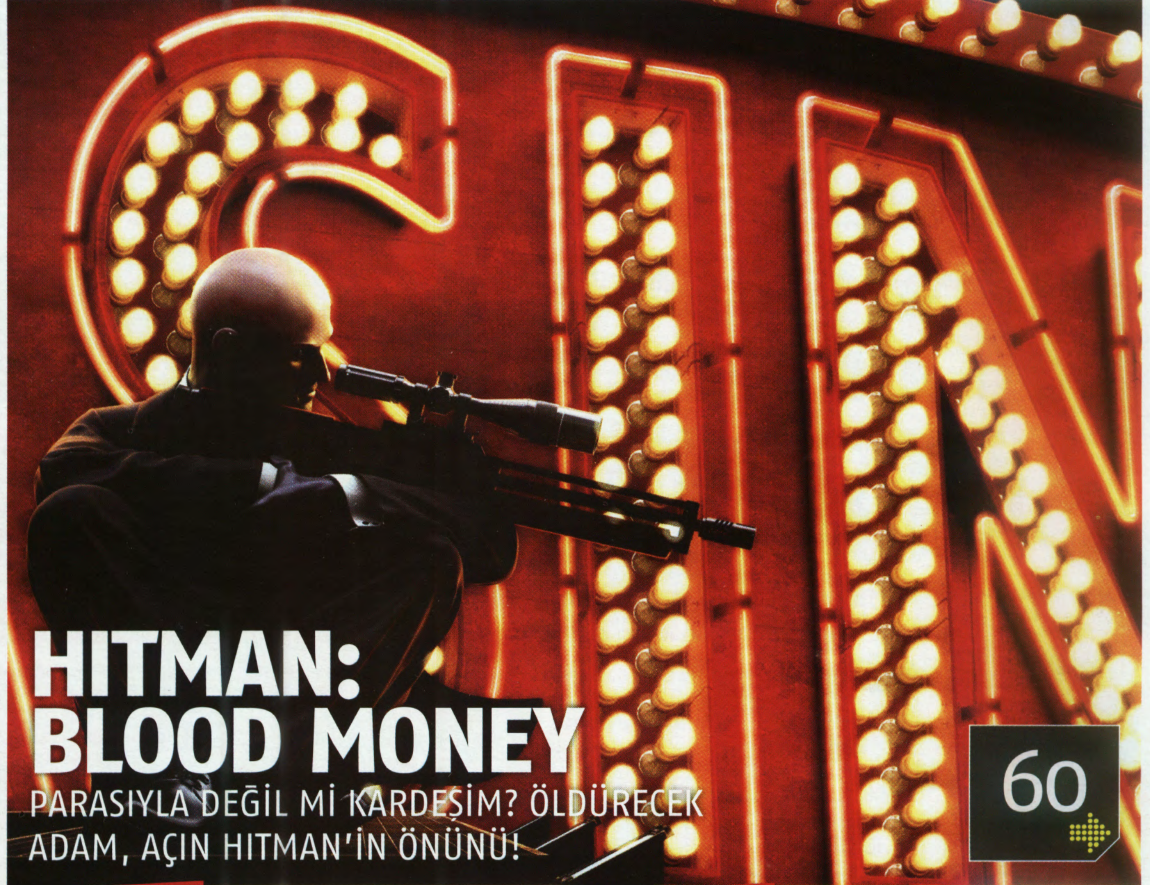
Futbolperver arkadaşlarımız için geçtiğimiz ay tam bir ziyafet oldu; her ne kadar kupada yer alamasak da (umutlarımızı 2008 Avrupa Kupası'na devrettik) futbol adına sevindirici olaylar yaşandı ve güzel gollere, güzel kurtarışlara tanık olduk.

Futbol ve PS2 severler için bu ay da çok farklı geçmeyecek, çünkü İnceleme sayfalarımızda birbirinden iyi tam üç önemli futbol oyunu aynı anda yer alıyor. Winning Eleven'ın ve FIFA'nın devamı zaten Dünya Kupası nedeniyle bekleniyordu. Bu oyunlara bir de, yıllar önce jübilesini yapan ama sürpriz bir kararla yeniden sahalara dönen, "video oyunlarının Sergen'i" olarak tanımlayabileceğimiz Sensible Soccer eklendi. Görünüşe göre, geçen ay Almanya'da kaçan gollerin acısını çıkartmak için elimizde sayısız fırsat olacak.

Futbolla ilgilenmeyenler de üzülmesin, yapımcılar onları unutmadılar ve pek çok kanlı canlı, vurdulu kırdılı yeni oyun piyasaya sürdüler; Hitman, GTA: LCS, X-Men ve Rogue Trooper bu ay sizlere nefes aldırmayacak.

Ümit Öncel

Ümit Öncel,
uoncel@ps2dergisi.com



HITMAN: BLOOD MONEY

PARASIYLA DEĞİL Mİ KARDEŞİM? ÖLDÜRECEK ADAM, AÇIN HITMAN'İN ÖNÜNÜ!

60

PS2

PSP


"Yeni yasa emniyet kemeri takmayanları sırtından vurmamızı gerektiriyor beyefendi!"




Üzülmeyin çocuklar; bagajlarınıza sığmayan cesetleriniz için Coco yanınızda!

HITMAN: BLOOD MONEY



Kanlı para, kara para, bozuk para...

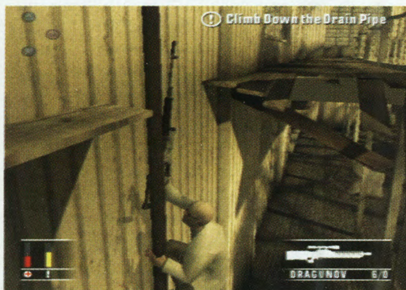


DETAYLAR

DAĞITIM EIDOS
YAPIM IO INTERACTIVE
OYUNCU SAYISI 1
WEB SİTESİ WWW.HITMANBLOODMONEY.COM
60HZ MODU VAR
GENİŞ EKRAN YOK
SURROUND SES YOK
ONLINE YOK
TÜRKİYE DAĞITICISI ARAL İTHALAT

KISACA
Kiralık katilimiz yine iş başında; artık her işi daha iyi yapıyor.

Dışarıya çıkar çıkmaz yağmur başlamıştı. Paltosunun yakalarını dikleştirdi, saçsız kafası ıslanmasın diye elinde tuttuğu çantayı başının üstüne koydu, adımlarını hızlandırdı ve karşı kaldırımdaki gazete bayisine yöneldi. En son ne zaman gazete satın aldığını hatırlamıyordu; hiç almamış da olabilirdi. Zaten kaç defa okumuştu ki? Satıcıya "Gazete..." dedi, "Hangisi ağabey?" diye cevap verdi satıcı. Hangi gazeteyi satın alacağını bilmiyordu. Kaç tane vardı ki? "En iyisi..." gibi bir cevap verebildi sadece. Satıcı afallamış gibi görünmüyordu; belli ki onun için bir tane "en iyi" vardı. Arkasında duran gazete tomarlarına kısa bir süre göz gezdirdi, sonra, aradığını bulmuş olmanın sevinciyle elini bir tomara daldırdı ve içinden bir gazete çıkarttı. Gazetenin ilk sayfasında bir çift çıplak bacak vardı. Parasını ödedi adam ve bayiden çıktı. Yağmur dinmişti. Bayinin hemen yanındaki banka oturarak gazetesini açtı. İlk sayfada bir cinayet haberi vardı. Yüzünde çarpık bir ifadeyle en ince detayına kadar okudu. "Beceriksizce işlenmiş bir cinayet." ifadesini görünce çok sinirlendi. Gazeteyi tam buruşturup





OYUNDAKİ NEREDEYSE HER ÖZELLİK, SERİNİN ÖNCEKİ OYUNLARINDAN DAHA İYİ

fırlatacaktı ki, bir de eki olduğunu fark etti. Renkli bir ekti, ilgisini çekti; ilk sayfasını açtı, okumaya başladı:

Doğrusunu isterseniz, bu yazıyı oyun çıkmadan yaklaşık bir sene önce yazdım. Ne de olsa Hitman: Blood Money'in nasıl bir oyun olacağı daha o (bu) zamandan belliydi. Contracts'ın yarattığı hoşnutsuzluktan sonra Blood Money'in bomba gibi olacağını sezip, yazımı da ona göre yazdım. Yazıyorum yani... Düşünün, yıldız oyuncular üst üste iki maç kötü oynar mı hiç? Ne? Oynar mı? Hımm... Bu kez değil.

Hitman: Blood Money, devrimsel bir oynanış sistemine ya da yepyeni bir oynanışa sahip değil, bunu baştan belirtmek gerek. Elimizde hala bir kel var ve bu kel hala para için adam öldürüyor; basit gözüken cinayetlerinin ucu derinlerde birçok noktaya temas ediyor, entrikalar ortalığa saçılıyor; hikaye yine flashback'ler aracılığıyla anlatılıyor; görevler hala zor ve hala ince hesaplar gerektiriyor; oyunun büyük bir kısmı hala third-person kamerasıyla oynanıyor. Ama oyundaki neredeyse her özellik, serinin önceki oyunlarından daha iyi...

Puan sisteminden başlayalım: Artık bir görev sırasında kaç kişiyi öldürdüğünüzü, bunlardan kaçının silahlı, kaçının sivil olduğunu, kaç tane head-shot yaptığınızı basit listeler aracılığıyla öğrenmiyorsunuz; her bölümün sonunda elinize bir gazete geçiyor ve bu gazetenin manşetinde her zaman siz yer alıyorsunuz. Bazen soğukkanlı, işinde usta bir profesyonel olarak, bazense cesur ama yeteneksiz bir amatör olarak... Bölümü ne kadar az kişiyi öldürerek, ne kadar az ses çıkartarak ve az gözükerek bitirirseniz, gazete sizin hakkınızda o kadar iyi (kötü?) yazacaktır. Üstelik bölümler ilerleyip, faili meçhul cinayetler arttıkça, gazeteler tahmini bir katil profili de vermeye başlayacak. Eğer işinizde başarılıysanız, Agent 47'nin kel kafasına

SON HAREKETLER...

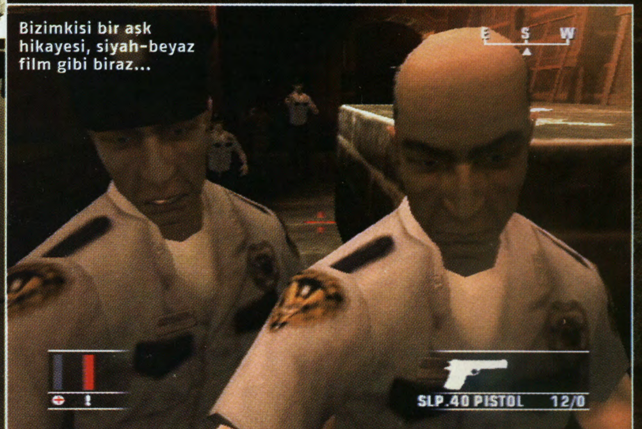
...ağır olur.



Yapımcılar oyunda bize bir şaka yapmışlar. Ya da biz öyle sanıyoruz. Bildiğiniz gibi, Max Payne'den bu yana bullet-time özelliğinin kullanılmadığı tek oyun türü strateji... Hitman de bu kervana dahil olmuş. Ancak sadece ölüm sahnelerinde... Agent 47 ölmek üzereyken, otomatik olarak bullet-time modu aktif hale geliyor. Tabii ki bu, kahramanımızın hareketlerinin yavaşlamasına neden oluyor. Ancak komik olan bir şey var: Kel katilimiz bu haldeyken bile silah ve şarjör değiştirebiliyor! Canına yandığım bullet-time!



Agent 47'nin yeni özelliklerinden en karizma gözükeni bu. Çok faydalı..



Bizimkisi bir aşk hikayesi, siyah-beyaz film gibi biraz...

HEDEF LİSTESİ

Hitman'in meslek sırlarını öğrenmek ister misiniz?



KISA YOL
"Üstüme üstüme geliyorlar!" diyerek bunaldığımız anlarda, Hitman birkaç el bombasıyla bizi rahatlatıyor.



GİZLİ SİLAH
Hitman, asla sonradan görmeler gibi kalabalık ortamlarda silahıyla şov yapmaz.





"Sessiz ve derinden..." demiştik ama?



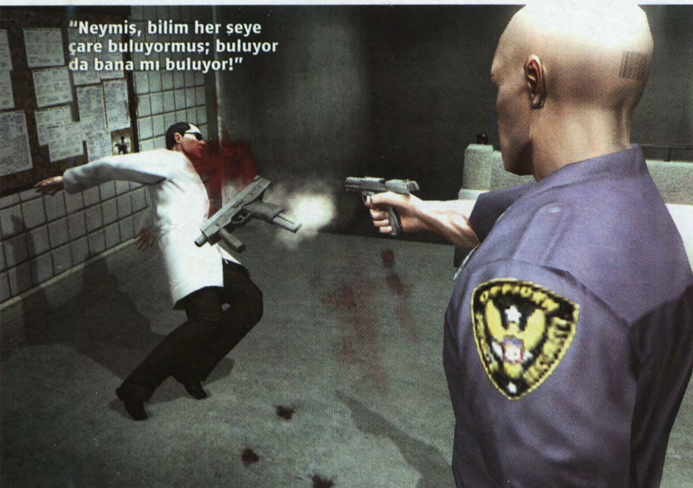
"Onu ilk ben gördüm Kemalettin, benim olacak o! Yaklaşma, üçümüzü de vururum!"











"Neymiş, bilim her şeye çare buluyormuş; buluyor da bana mı buluyor!"

"Bob Marley rastası" çizildiğini görebilirsiniz robot resminde; ama eğer başarısızsanız, çizilen resimler gitgide daha çok Agent 47'ye benzeyecek, ve 47'nin insanlar tarafından tanınma riski artacak. Gazete sisteminin atmosferi olumlu yönde etkilediğini söylememe bilmem gerek var mı? Oyuncuyu "karizmatik" olmaya zorlayan, çok çok iyi düşünülmüş bir yenilik...

Agent 47, meşhur olduktan sonra repertuarını da genişletmiş, birçok yeni yetenek kazanmış. Kel katilimiz artık borulara ve bazı duvarlara tırmanabiliyor, kurbanlarını pencerelerden aşağıya itebiliyor, kendinden alçakta duranları yukarıdan boğabiliyor, insanları canlı kalkan olarak kullanabiliyor ve son olarak, elinde silah varsa insanların yanındayken otomatik olarak silahı arkasına saklıyor. Kısacası, daha zeki ve daha yetenekli artık Agent 47.

Hitman dünyasına düşen zeka yüklü meteordan nasiplenen sadece Agent 47 değil elbette, düşman yapay zekası da geliştirilmiş; çok akıllı ve mantıklı hareket eden, istisnalar dışında saçmalamayan düşmanlarla mücadele etmek, elbette zorlayıcı, ama kesinlikle oyundan aldığınız zevkin daha fazla olmasını sağlıyor. Hitman: Blood Money'deki bir diğer yenilik de farklı öldürme yolları... Yiyecek ve içeceklere zehir katmak, gaz ocaklarını açık bırakmak, uzaktan kumanda ile mayınları patlatmak, bazı eşyaları yerinden oynatarak görünmez (!) kazalara sebebiyet vermek, barbeküye patlayıcı sıvılar katmak gibi birbirinden ilginç ve UNICEF onaylı taktikleri oyun boyunca kullanacaksınız, ve büyük ihtimalle, tabanca-tüfek ikilisine oranla bu yöntemlerden daha çok zevk alacaksınız.

TEKNİK 47

Bütün bu fiillerle ağzınızın suyunu akıtıyorum ama bunları gerçekleştirmek o kadar kolay mı? Aslına bakarsanız, evet, kolay. Blood Money'in oynanabil irliği gerçekten üst düzeyde. Kontroller de, kamera açıları da çok esnek, çok rahat. Her şey oyuncuların işlerini kolaylaştırmak için hazırlanmış gibi...

Madem teknik detaylara girdik, hemen grafiklere gelelim isterim. Ben bu işe bir anlam veremiyorum; beş senelik bir cihazla bu kadar iyi grafikler ortaya çıkarılabiliyorken, nasıl oluyor





Kusursuz bir cinayet (!); şehrin tam ortasında, kanlar içinde yerde yatan bir adam kimin dikkatini çekebilir ki?



Kritik anlarda sniper tüfeğine ihtiyaç duyacaksınız.

GÖREVLERİ BİTİRMEK İÇİN GÜRÜLTÜLÜ BİR ŞEKİLDE HAREKET ETMEK BAZEN ŞART OLUYOR

da PC kullanıcıları her altı ayda bir eskiyen bir sistemle yaşamak zorunda kalıyorlar? PS programcılarını cennetten sayıyla mı gönderdiler bize? Ne demek istediğimi anladınız herhalde; Blood Money'in grafikleri şapka çıkartılacak kadar iyi. Grafiklerin en önemli özelliği, daha önce de bahsi geçen "kalabalık" çizimleri... Bu sayede yaşayan bir şehir hissi sağlanmış. Müzikler ise hakkında söylenecek bir söz bırakmıyor bize; Jesper Kyd ile Budapeşte Senfoni Orkestrası'nın ortak çalışması olan, ağırlıklı olarak klasik, zaman zaman elektronik ama her zaman oyunun atmosferiyle birebir örtüşen müzikler, serinin genelinde olduğu gibi yine çok kaliteli. Kısacası, Blood Money seri için bir istisna değil. Müziklere, titizce hazırlanmış olan ses efektlerini de ekleyin.

Buraya kadar anlattıklarımdan, Hitman: Blood Money'in gelmiş geçmiş en iyi oyun olduğunu düşünüyor olabilirsiniz. Ama öyle değil maalesef. Blood Money'in en önemli kusuru, çoğu bölümü, Agent 47'ye ters bir şekilde bitirmek zorunda kalmanız. Yani görevleri bitirmek için gürültülü bir şekilde hareket etmek bazen şart oluyor. Üstelik bu, kaçınılmaz olarak sivil ölümlerini getiriyor yanında. Böyle bir durumda suça ortak olmayın; dişlerinizi birleştirip havayı içinize çekerek, "cıks, cıks" gibi sesler çıkartın ve Agent 47'yi ayıplayın.

Bölümler genel olarak çok iyi fikirler içeriyor, ancak bazı istisnalar var ve ne yazık ki bu istisnalar oyunun bütünlüğünü bozuyor. Oyundaki son sorun ise aslında çok iyi bir fikir olan "rüşvet" sistemiyle ilgili... Delilleri yok etmek, tanıkları susturmak için Agent 47'nin son silahı olan rüşvet mekanizması sadece yüksek zorluk seviyelerinde işe yarıyor. Ancak genelde o kadar çok paramız oluyor ki, yanlış yaptığımız her iş için rüşvet verebiliyoruz. Bu da oyunu biraz da olsa sekteye uğratıyor.

Bu sorunlar incir çekirdeğini doldurmuyor aslına bakarsanız; Hitman: Blood Money, mutlaka oynanması gereken bir oyun ve serinin fanatikleri kadar, yeni başlayanlar için de eşsiz.

Mehmet Kentel



"Biz burada çalışıyoruz, adam orada keyif yapıyor!"

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — KARAR

Grafik	09	Canlı, renkli, gerçekçi...
Ses	09	Muhteşem müzikler ve seslendirmeler...
Oynanış	08	Bazı hatalar dışında sorunsuz.
Ömür	09	Görev süreleri çok uzun.

Blood Money, serinin kesinlikle en iyi oyunu... Aynı zamanda son dönemini yaşayan PS2'nin kapanış bombalarından biri... **9/10**

BEYAZ SARAY HATIRASI

Agent 47, Washington ziyaretinde... Ama bu turistik bir ziyaret değil!



ZEKİ KORUMALAR
Burası herhangi bir gangsterin mekanı değil, en büyük gangsterin mekanı. İçeri sızmak için çok dikkatli ve becerikli olmalısınız.



KAN KOKUSU
Dikkatli olmaz ve etrafı dağıtarak "oynarsanız" bu tip manzaralar kaçınılmaz... Eğer saray biraz doluysa, sonunuz da öyle...



BUSH İÇERİDE Mİ?
Oyunun muhteşem mimari yapısının güzel bir örneğini görmek için Beyaz Saray'da ufak bir gezinti yapabilirsiniz. Ama maalesef Bush bize rehberlik yapmıyor.



BEYAZ SARAY'DAN KIZ KAÇIRMAK
Bill Clinton'ın çok istediği ama başaramadığı şeyi biz de başaramıyoruz, çünkü ortada kaçıracak bir kız yok! El mahkum, yalnız başımıza kaçıyoruz Beyaz Saray'dan.





Oyundaki araç sayısı çok fazla...



GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Liberty City, günbatımında parıldıyordu; "İşte," dedim, "benim yuvam..."

DETAYLAR

- DAĞITIM ROCKSTAR GAMES
- YAPIM ROCKSTAR LEEDS
- OYUNCU SAYISI 1
- WEB SİTESİ WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES
- 60HZ MODU VAR
- GENİŞ EKRAN VAR
- SURROUND SES YOK
- ONLINE YOK
- TÜRKİYE DAĞITICISI ARAL İTHALAT

KISACA
İlk olarak PSP için piyasaya sürülen Liberty City Stories'in PS2 versiyonu... Ama ne yazık ki, PSP'den PS2'ye birebir aktarılmış.

Küçük bir İtalyan'ı ara sokakta harcamış, biraz dinlenmek istiyordum. Ama yine cep telefonum çalıyordu, açmamalıydım. O sürtük neden başıma bu kadar bela açtı ki sanki? Kafamda yüzlerce soru, sağda solda sürtüyordum. Bir ara sokağa girdim; sokağın sonunda bir polis arabası vardı. Arabayı fark etmek zor değildi. Tabii ki onların da beni fark etmesi... Siren sesleri yükselirken koşmaya başladım. Kime kızdığımı bile hatırlamıyordum, her an herkese patlayabilirdim. Tek bildiğim yaşamam gerektiğiydi. Polis arabası yaklaşırken, kırmızı ışıkta duran moruğu gördüm; sigarasından bir fırt daha çekecekti belki de, bilmiyorum. Arabasının kapısını açıp onu tuttum ve yere fırlattım. Elim kan içindeydi. Son kalan üç-dört dişi de kırılıp elimi kesmişti. O sürtük neden başıma bu kadar bela açtı ki sanki?

Ve bu ruh haliyle kalıverir oyuncu ekranın başında. Belki ters bir günde üstüne su sıçratan taksi şoförüdür beysbol sopasıyla kafasını dağıttığı, belki de üst komşusu... Güvenli, sıcacık evimizde; suçu, şiddeti, başkaldırıyı, varoşu, varoluşu ve her şeyi ne kadar yaşayabiliriz bilinmez ama GTA bunu sanal ortamda başarıyla gerçekleştiren oyunlardan biri olmuştur. Şimdi de sıra GTA'nın son numarasında...

KARE KAFALAR

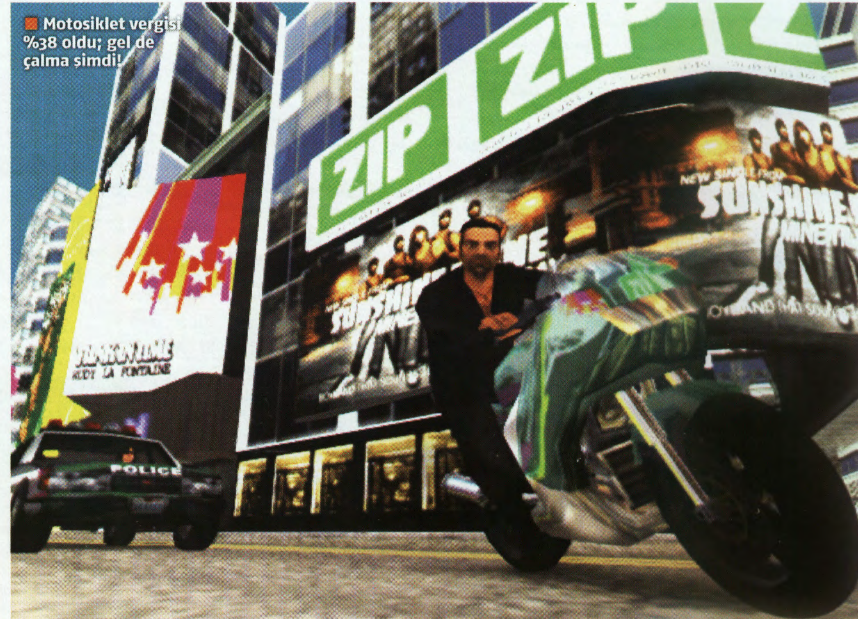
GTA: Liberty City Stories ilk olarak PSP'de karşımıza çıktı; mobil ortamda bir GTA ne kadar iyi olabilirse, Liberty City Stories de o kadar iyiydi. Kabul etmek gerekir ki grafikleri biraz yüzeyseldi; oynanışı ve kurgusu önceki versiyonlarına oranla zayıftı ama oyunun mobil bir medya için tasarlandığı düşünüldüğünde bu normal karşılanabilirdi. Peki aynı oyun PS2'de nasıl karşımıza çıktı dersiniz? Tek kelimeyle özetliyorum: Aceleyle!

Oyunu oynamaya başladığınızda gözlerinize inanamıyorsunuz ve "Acaba PSP'nin görüntüsünü bir şekilde TV'ye mi aktardım?" diye soruyorsunuz kendi kendinize; köşegen kafalı Toni Cipriani de o sırada ekrandan size boş boş bakıyor tabii ki. PS2'nin grafiksel yeteneğini hiçbir şekilde kullanmamış, PSP versiyonunun basit bir çevirisinden ibaret olan "yeni" oyun işte bu. Aranızda "Bir oyunda içerik ve sürükleyicilik önemlidir; grafik de neymiş?!" diyen var mı, bilmiyorum. Ama işin rahatsız edici kısmı grafiklerin kalitesiz olması değil; oyunun "İsmi GTA olursa oyuncu ne olursa olsun o oyunu alır." mantığı ile yapılmış olması. Sadece birkaç bina kaplaması değiştirilerek bize yeniden sunulan bu oyun ne RockStar Games'e ne de Sony'ye yakışıyor maalesef.

ÖLENLER VE SAĞ KALANLAR

Kötü haberi önceden verdikten sonra, gelelim GTA'nın vazgeçilmez özelliklerinden biri olan suç dolu senaryoya ve radyo kanallarına; oyunun senaryosu, serinin önceki oyunlarındaki kadar derin değil ne yazık ki. Müzikler ise 90'lı yıllara ait pop şarkılarından ve oyun için özel olarak yapılmış olan rap parçalarından oluşuyor. DJ'lerin şarkı aralarındaki konuşmaları ve reklamlar radyoda yine yer alıyor ama... Ne o Vice City'deki 80'ler havasını, ne de San Andreas'taki Afro ve rap kültürünü bulabiliyorsunuz oyunda. Liberty City Stories'te, Salvatore Leone'nin adamı olan Toni Cipriani karakterini canlandırıyoruz. Leone Ailesi'nin işlerini yoluna koymak için, şehirde görevden göreve koşmak tabii ki bize





Motosiklet vergisi %38 oldu; gel de çalma şimdi!


Koş Toni Koş!

düşüyor. Sadakat ve güven ile... Ailenin bize ihtiyacı var. Sağda solda fazla vakit kaybetmeden sadece ana senaryonun gerektirdiği görevleri yaparsanız; 10-12 saat gibi GTA serisine oranla kısa bir sürede oyunu bitirebilirsiniz. Her GTA oyununda olduğu gibi Liberty City Stories'te de ana senaryoyu takip etmek zorunda değilsiniz; şehirde istediğiniz gibi gezebilir, adam öldürebilir, polis vurabilir, rakip gangsterlerin mekanını basabilir ya da para kazanmak için pizza dağıtabilir, taksi / ambulans şoförlüğü yapabilirsiniz. Kısacası, siz sıkılana kadar bu şehir hizmetinizde...


Toni ve samuray kılıcı iş başında!


Motosiklet kullanımı eskisinden daha kolay.

karışmaktır. Liberty City'de ise duvarlardan atlama gibi bir şansımız yok! GTA3'te de atlayamıyorduk ama nedense serinin en özgün

LIBERTY CITY STORIES'İN PS2 VERSİYONU, BAŞTAN SONA TALİHSİZ BİR OYUN

Oyundaki araç sayısı ise en az diğer GTA oyunları kadar fazla. Evet, ilk defa bir noktada oyunumuz eksik kalmıyor nihayet. Hatta PSP versiyonunda yer almayan ancak PS2 versiyonuna eklenmiş olan birkaç yeni motosiklet de oyunda mevcut. Diğer yandan, motosikletlerin daha kolay kullanılabilmesi ve manevra kabiliyetlerinin artırılmış olması dikkat çekiyor. Rockstar, GTA'ya daha hızlı ve akıcı bir oynanış adapte etmek istemiş anlaşılan.

Serinin diğer oyunlarındaki; bıçak, tabanca, makineli tüfek, shotgun gibi silahlar Liberty City Stories'te de aynı şekilde yer alıyor. Aklınızda bulunsun; oyundaki tüm ateşli silahlar aynı tipte mermi kullanıyor. (Gerçek hayatta da MP5'ler 9mm tabanca mermisi kullanır ama bu, oyunda biraz abartılmış.)

Leone Ailesi kapsamında, saygınlık kazandıkça çevremizdeki gangsterler bize yardım etmeye başlıyor ve yine ne yazık ki, adamlarımıza emir veremiyoruz! Hatırlarsanız, "homie"lere emir verebilmemiz San Andreas'ın güzel özelliklerinden biriydi.

Neler öldü daha neler... Polisleri atlatmanın en güzel yolu ya yıldız bulmaktır, ya da ara sokaklara dalıp, evlerin bahçelerinin duvarlarından atlaya atlaya kayıplara oyunu olan San Andreas'la birlikte gelen bu güzel özellik tarih olmuş. Zaten Liberty City Stories'in PS2 versiyonu, baştan sona talihsiz bir oyun.

KAÇMADAN ÖNCE

Kısacası; PSP'de bu oyunu oynadıysanız Liberty City Stories'in PS2 versiyonunu satın almayın. PSP versiyonuna hiçbir yenilik katmamış, "GTA'nın popülaritesinden PS3 çıkmadan biraz daha para kazanalım!" mantığıyla çıkartılmış olan bu oyunu kesinlikle tavsiye etmiyoruz. Oyunun yurtdışındaki satış fiyatının 20 dolar olduğunu da belirtmek isteriz. Bunun açıklaması çok basit: Yapımcılar da bu oyunun "hiçbir şey" olduğunun farkındalar. **Ömür İklim Demir**

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR — KARAR

Grafik	06	PSP grafiklerinin aynısı...
Ses	04	Akılda kalıcı bir özelliği yok.
Oynanış	06	Hedef alma sistemi yetersiz...
Ömür	05	Görevler sıkıcı ve tekrar ediyor.

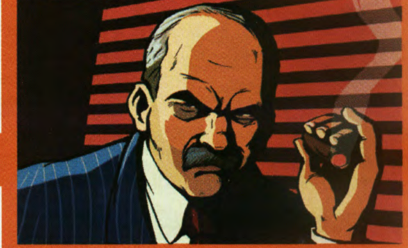
Bu oyunu PSP'de oynadıysanız merak bile etmeyin, oynamadıysanız da diğer GTA'ları oynayın; LCS, çok zayıf bir oyun. **5/10**

YEŞİL ÇAM KLİŞELERİ > GTA KARAKTERLERİ

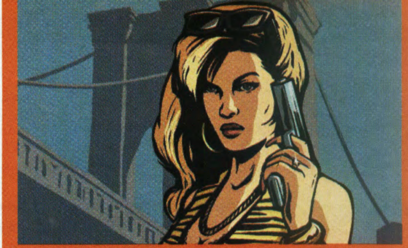
Yeşil Çam'dan esinlenilerek (!) yaratılan karakterler ve analizleri...



BEYEFENDİ MİZAÇLI KÖTÜ ADAM
Bu tip kötü adamlar şık giyinirler ve sabah kalktıklarında robdoşambırları üzerlerinden eksik olmaz. Bir ellerinde puroları, diğer ellerinde viskileri bulunur. Ağızları iyi laf yapar, tecavüz edeceklerse hiç çekinmezler; içkiye ilacı atıp, ertesi gün de kasete aldıklarını izleyerek histerik kahkahalar atarlar. Türk Sineması'nda bir ekol olan Nuri Alço bu modele en iyi örnektir.



KANUNSUZ İŞ YAPAN İYİ ADAM
Bu adamlara her filmde rastlanmaz. Kanunsuz işlerle uğraşırlar ama bu işi büyük bir sevecenlikle yaparlar. Robin Hood Sendromu adı verilen bu hastalıktan muzdarip olan kötü adamlar sürekli kişilik çatışmaları yaşadıklarından, her daim suratlarında tuhaf bir ifade bulunur ve bu sayede karizmatik bir duruşa sahip olurlar. Kör bir kızın gözlerini açtırmak için banka soyanlarına da rastlanmıştır.



MAHALLENİN KIZI
Mahalle halkı tarafından anonim olarak yetiştirilirler ve yerine göre hırsız, şarkıcı ve diplomat olabilirler. Bazı türleri belirli bir aşamaya kadar gözlüklü, dişleri telli ve maksimum itici bir şekilde dolaştıktan sonra bir şokla açılıp saçlarak birden manken gibi oluverirler. Sürpriz sonların ve tuhaf ilişkilerin "olmazsa olmaz" karakterleridir.



PERSONEL ŞEFİ
Kötü adam camiasının en çok statü sorunu yaşayan kesimidir. Büyük patron ile çakal kısmı arasında sıkışıp kalmış; ne halktan ne ulemadan olabilen kişilerdir. Öne çıkan en önemli özellikleri, paçalarından tutulup ters çevrilmek suretiyle damdan sarkıtıldıklarında hemen herkesin yerini şakır şakır söylemeleridir; pek haz edilmeyen tiplerdir.



WINNING ELEVEN 10

bronz
PlayStation 2

Konami'nin sezon öncesi hazırlık kampına hoş geldiniz.

DETAYLAR

DAĞITIM KONAMI
YAPIM KONAMI
OYUNCU SAYISI 1-8
WEB SİTESİ WWW.KONAMI.JP/GS/GAME/WE10
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN YOK
SURROUND SES YOK
ONLINE YOK

KISACA
Futbol oyunlarının rakipsiz ismi Winning Eleven 10 sezona erken başladı; ama biz bunu sezon öncesi hazırlık kampı olarak değerlendiriyoruz. PES6'ya hazırlık kampı...

Winning Eleven ve Pro Evolution Soccer serisinin (aynı oyunlardır, "Farklı oyunlar!" demeyin sakın!) çıkış tarihi her yıl aşağı-yukarı aynı aya denk gelir. WE Ağustos ayında, PES ise Ekim ya da Kasım ayında piyasaya çıkar. Ancak bu yıl, Dünya Kupası'nı fırsat bilen ve bu büyük organizasyon sayesinde daha fazla oyuncuya ulaşmayı amaçlayan Konami, WE10'u Mayıs ayında piyasaya sürdü. Her yeni WE oyununda önceki oyuna göre çok fazla sayıda yenilik ya da çok büyük hata bulunmadığı için, oyuncular daha önce "Aceleye mi getirdiler acaba?" gibi bir soru sormamışlardı. Ancak WE10'u gördükten sonra bu defa WE konusunda biraz acele ettiklerini, en azından oyunu çok fazla test etmediklerini anlamak hiç de zor değil.

Yapımcılar her yıl az ama öz yenilikler ile oyundan daha çok keyif almamızı sağlıyorlar. Bu yıl da oyunda çok hoş yenilikler var; ancak her takımın, tüm güzelliklere balta vurmaya programlanmış olan bir kaleciye sahip olması keyfimizi (RPS2D Winning Eleven Test Ekibi: Fırat ve Şefik) kaçırdı.



MAÇ BAŞLIYOR

Oyunun tanıtım videolarında çok fazla yenilik göze çarpmıyordu açıkçası; yeni animasyonlar, Master League için birkaç ince ayar ve faullerde oyuna hızlı başlama seçeneği... Videoyu keyifle izlerken kalecilerin performansı dikkatimizi çekmemişti, çünkü biz yenilik arıyorduk. Ancak oyun elimize geçer geçmez arka arkaya yaptığımız maçlar, bize kalecilerin bazı ruhsal ve fiziksel problemleri olduğunu gösterdi.

Aslında kaleci animasyonlarında gelişme var; geliştirilen animasyonlar ile daha estetik uçuşlar, daha şık kurtarışlar izleyebiliyoruz. Ayrıca out çizgisi hizasındaki görünmez duvarın kaldırılması sayesinde, hızını alamayan kalecilerin top ile birlikte dışarı çıkabildiklerine de tanık olduk. "Peki, problem nedir?" diye soracak olursanız; her noktaya başarıyla uçabilen kaleciler, artık üstlerine gelen topları hemen hemen hiç tutamıyor ve sektiriyorlar. Üstelik ya altı-pas bölgesine ya da kale içine doğru... Çekilen şutların hızını ve sertliğini dikkate aldığımızda topların sekmesini anlayabiliyoruz; ancak her topun gollük bir noktaya (bazen direkt kaleye) yönelmesi oldukça sinir bozucu. Özellikle Master League'de büyük takımlara karşı iyi savunma yaparken bu şekilde anlamsız goller yemek bizi delirtti. Neyse ki Konami, oyuncuların bu konudaki şikayetlerini es geçmedi ve belki de seride ilk defa, PES'i WE'den farklı kılacak olan bir girişimde bulundu: Her zamanki gibi sonbahar aylarında çıkacak olan PES6'da yapay zeka çok daha iyi olacak ve bundan en büyük payı kaleciler alacak. PES6 çıkana kadar WE10 ile rakiplerinize fazla şut şansı tanımamaya gayret edin.


Oyunda lisanslı olarak yer alan ender takımlardan biri olan Hollanda Milli Takımı, kendisinden emin gözüküyor.


Defans yaparken topa zamanında müdahale etmezseniz beliniz kırılabilir!

ESTETİK HAREKETLER

Son yıllarda yazılan WE/PES incelemelerinde bu denli olumsuz bir giriş okumadınız herhalde. İtiraf etmeliyim ki bu biraz da benim defans zaafımdan kaynaklanıyor. Kaleciye daha az iş bırakmam gerek. Varolan sorunun giderileceği haberini aldığım için de futbolun güzelliklerine değinebilirim artık.

WE10'da oyunu biraz zorlaştırmak ve gerçekçiliği artırmak adına defansın kontrolü daha fazla bize bırakılmış. Önceden rakiplerin önünden geçerek bile alabildiğimiz topu, artık sadece X tuşuna zamanında basarak alabiliyoruz. Zor olması bir yana, oyunu daha eğlenceli kılmış bu değişiklik; çünkü artık daha çok defansa odaklanmamız gerekiyor, özellikle de arkadaşlarımız ile oynarken.

Oyundaki güzel yeniliklerden bir diğeri de, serbest vuruşlarda maçı hızla başlatabilmemiz. Hatırlayacağınız gibi, serinin önceki oyunlarında, çalınan faulün ardından serbest vuruş için takımımızın ve rakip takımın sahaya dizilmesini beklemek zorunda kalırdık ve bu da çoğu zaman büyük bir avantajı yitirmemize neden olurdu. Ancak WE10'da, hakem faulü verdikten hemen sonra sağ altta bir uyarı çıkıyor ve L1+R1'e bastığımızda maçı hızla başlatabiliyor, böylece rakip takımın savunmasını hazırlıksız yakalama şansına sahip oluyoruz. Tabii ki bu

SON YILLARDA YAZILAN WE/PES İNCELEMELERİNDE BU DENLİ OLUMSUZ BİR GİRİŞ OKUMADINIZ HERHALDE


Pro Evolution Soccer 6'nın yıldızı Adriano'dan şık hareketler...

sırada topa yön de vermemiz gerekiyor, aksi takdirde hızlı pas vermeye çalışan oyuncumuz topu rakibe teslim edebiliyor.

Yeni oyun ile birlikte gelişen özelliklerden bir diğeri ise oyuncu animasyonları... Serinin her oyununda olduğu gibi, WE10'a eklenen animasyonlar da basit bir makyajdan öte, oynanabilirliğe katkı sağlıyor. Topukla verilen paslar, kaleye çekilen şutlarda ayak içinin ve ayak dışının kullanımı gibi...

HEDEF DÜNYA KUPASI

Biraz da oyundaki modları inceleyelim: Master League'de çok fazla değişiklik yapılmamış. Göze çarpan ufak değişikliklerden ilki, oyuncuların yaşlanıp yaşlanmayacağını belirleyebiliyor olmamız. Bir diğer yeni özellik ise her maç sonrasında, oyunculara acımadan uyguladığımız kondisyon çalışmasının dengelenmiş olması; artık hafta içindeki kondisyon çalışmalarında da futbolcular yoruluyor. Kısacası, artık antrenman takvimini daha iyi planlamamız gerekiyor.

WE10'da Japonya ile Dünya Kupası'na katılma (oyunda Japonya'ya özel bir mod olması gayet doğal), herhangi bir takımı seçerek Dünya Kupası'na direkt ya da eleme gruplarından katılma ve son olarak, karma iki takımla karşılıklı maç yapabilme gibi yeni modlar yer alıyor. Dünya Kupası elemeleri ile başladığımız yolculuk oldukça zevkli. Her maç öncesinde seçtiğimiz ülkenin tüm futbolcuları arasından kadro seçimi yapıyoruz. Bu kadro ile maçlara çıkıyor ve elemeler boyunca futbolcuları değiştirebiliyoruz. Dünya Kupası'na katılmaya hak kazandığımızda ise 23 kişilik kadromuzu kurarak Almanya'nın yolunu tutuyoruz.

Karma takımlarla maç yapabilme modu ise gerçekten ilginç; bu modda bir kıta, bir lig ya da birkaç ülke seçerek oyundan bizim için karma bir takım kurmasını istiyor ve bu kriterlere göre rakibimizi de seçtikten sonra maça başlıyoruz. Örneğin, Güney Amerika kıtasından yapılan bir karmada Messi ve Ronaldinho gibi futbolcular bir araya gelirken, İngiltere Ligi'nden yapılan bir karmada Rooney ve Henry aynı takımda yer alabiliyor. Bu mod kolay sıkılanlar için birebir...

KARAR

Winning Eleven serisinin bu yeni üyesi, maç içindeki yeniliklerinin yanı sıra, eklenen yeni modlar ile daha zengin bir içeriğe kavuşmuş. Ancak oyunun Japonca olması bu içeriği anlamamızı zorlaştırıyor. Neyse ki birkaç ay içinde İngilizce olan ve WE10'daki sorunlarından arınan Pro Evolution Soccer 6 elimizde olacak.

Gerçekten futbol oynadığımız hissini birebir olarak bize veren tek oyun bu. Lisans ve grafik istiyorsanız FIFA, farklı bir oyun istiyorsanız Sensible Soccer; ama "gerçek futbol" diyorsanız tek bir seçenek var, o da WE/PES.

Sezon öncesi hazırlık kampı olarak değerlendirdiğimiz WE10'da, kafamıza takılan ve bizi rahatsız eden problemleri Konami görmezden gelmez ise gelecek sezonun şampiyonu da açık arayla PES olacaktır.

Şefik Akkoç

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KADRO
Kaleci	05	Kaleye transfer şart.
Defans	08	Kontrolü bize bırakmışlar; biraz zor.
Orta Saha	09	Forvet hattına yardım ediyor.
Forvet	10	Sert ve isabetli şutlar golle sonuçlanıyor.

Şampiyon kadronun tek problemi kaleci... Topla arası pek iyi olmayan bu kaleciye rağmen takım hala zirvedeki yerini koruyor.

8/10

KAPAK YILDIZLARI

PES6'nın kapağında kim olacak?



Winning Eleven 10'un bu yılki kapağında yine Japonya Milli Takımı'nın teknik direktörü, Brezilya'nın efsane futbolcularından Zico ile Japon futbolculardan Shunsuke Nakamura yer alıyor. Dünya Kupası'nın öncesinde çıkan bir oyunun kapağı için daha iyi yıldız seçimleri olamazdı herhalde. Diğer yandan, Pro Evolution Soccer 6'nın kapağında kimin yer alacağı da geçtiğimiz ay belirlendi: Adriano. Aslında kapak ile ilgili ipuçları, yeni nesil konsollar için yayınlanan ekran görüntülerinde verilmişti. Ekran görüntülerinde ön plana çıkan iki isim Adriano ve Terry idi; ancak Adriano'nun dünya çapında daha fazla tanınan bir futbolcu olduğu muhakkak. Görünen o ki, PES satışları bu yıl Brezilya'da rekor kıracak.

Hakem elini cebine atıyor ve sarı kartını çıkarıyor. Bu sezon gördüğüm ilk sarı kart; hayırlısı olsun!





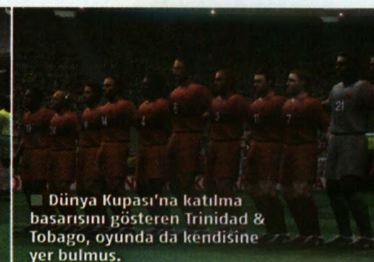


Birkaç vücut çalımı ile rakibi yoklamak mümkün; ama Ashley Cole yer mi hiç?



Pozisyonun içinde olan-olmayan herkes kafaya çıkmış, olacak iş değil.





Dünya Kupası'na katılma başarısını gösteren Trinidad & Tobago, oyunda da kendisine yer bulmuş.





Gerrard, galibiyetin ardından taraftarları selamlıyor.



2006 FIFA WORLD CUP

Kupa olur da Electronic Arts kaçırır mı?



DETAYLAR

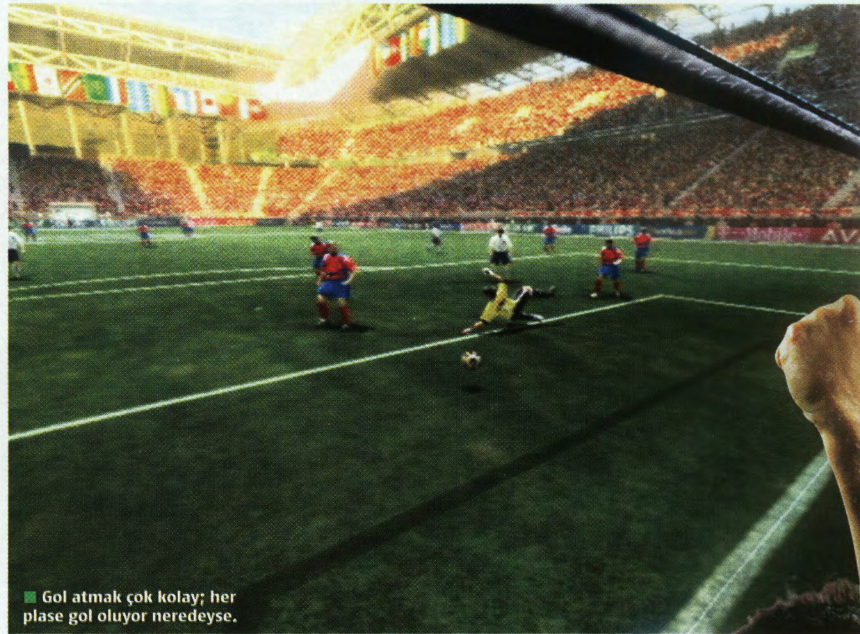
DAĞITIM ELECTRONIC ARTS
YAPIM EA SPORTS
OYUNCU SAYISI 1-8
WEB SİTESİ WWW.EASPORTS.COM
60HZ MODU YOK
GENİŞ EKRAN VAR
SURROUND SES VAR
ONLINE VAR
TÜRKİYE DAĞITICISI ARAL İTHALAT

KISACA
FIFA serisi bir-iki yıldır yükselişte... 2006 FIFA World Cup, bu yükselişin zirvesi gibi görünüyor; denemekte fayda var.

Kaçırmaz elbette! Electronic Arts, bir lisans satın aldıysa ve elinde bunu kullanabileceği futbol gibi bir malzeme varsa oyuncuları sonuna kadar sömürür. Belki bunu derginin dört bir yanında dile getirmiş olmam sizi sıkmış olabilir ama takıntılarım var, ne yapayım? EA'nın yıllardır adam edemediği FIFA serisine, Dünya Kupası ile birlikte yeni bir kardeş katıldı; dört yılda bir izleme şansı bulabildiğimiz ve dünyanın belki de en çok ilgi çeken spor organizasyonu olan Dünya Kupası'nı sadece televizyon karşısında takip etmek kupaya uzak kalmamıza neden oluyor. Biz de mesafeyi kısaltacak her türlü materyale hücum ediyoruz. Elimizdeki önemli materyallerden biri ise oyunlar; Dünya Kupası için özel olarak hazırlanan oyunlar... ("Bond... James Bond..." gibi bir lezzet yakalamadım değil bu cümlede. - FA)

BU KEZ GOL OLACAK MI?

Her yıl sezona şampiyonluk parolasıyla giren FIFA, ligde art arda galibiyetler alıyor ancak son haftalarda, fiziksel düşüş nedeniyle bir türlü şampiyonluğa ulaşamıyordu. Ligde umduğunu bulamayan FIFA, bu kez de uluslararası bir organizasyonda şampiyonluk kovalıyor; kadroda yeni oyuncular da var: Arkadaşlarımız ile özel turnuvalar düzenleyebileceğimiz The Lounge ve tarihteki önemli maçları tekrar canlandırabileceğimiz Global Challenge... Ama ortada Dünya Kupası gibi zor bir hedef varken, bu iki oyuncunun 16 kişilik kadroya girmesi zor gibi...



Gol atmak çok kolay; her plase gol oluyor neredeyse.

Dünya Kupası'nı seçtikten sonra gücü test etmek için Brezilya'yı seçtim ve ilk maç için sahaya çıktım. Stat tıklım tıklım doluydu ve taraftarlar coşku içindeydi. Seyircileri selamladıktan sonra santraya doğru ilerledim, hakem maçı başlattı ve topa dokundum. O ana kadar her şey iyi giderken, topun yuvarlanması ile birlikte birden etraf yavaş yavaş kararmaya başladı; artık kronik bir hal alan "balon top" uygulaması maalesef hala uygulanıyordu! Futbola bu kadar yatırım yapan ve karşılığını alan EA, nasıl oluyor da yıllardır 450 gramlık yuvarlak bir cismin fizik modellemesini oyuna

EN HÜZÜNLÜ SON: PENALTILAR

Eğer siz de kupaya penaltılar ile veda etmek istemiyorsanız biraz antrenman yapın.



Yenilenen penaltı sisteminde yapmanız gereken şey çok basit: Yön tuşlarıyla penaltıyı atacağınız köşeyi belirleyip şut barını biraz doldurmanız yeterli.

Kaleciler içinse iş biraz farklı. Sağa-sola giderek avantaj sağlamak tamam ama acaba eğilmek ve bacakları kıvırmak ne gibi bir avantaj sağlıyor?

ALMANYA: ÜZGÜN



İNGİLTERE: MUTLU



Kazansak da kaybetsek de penaltı atışları sonunda duygusal sahneler yaşanıyor. Bunun bir örneğini de bu iki karede görüyoruz; oyundaki ara sahneler oldukça etkileyici hazırlandığı için, penaltı atışları sonrasındaki sevinç ve üzüntü sahnelerine biz de ortak oluyoruz.

gerçekçi bir şekilde yansıtamıyor, anlayamıyorum. Saha kenarındaki tedavimi tamamlar tamamlamaz hakemden işaret alarak sahaya döndüm. Ağrım devam etse de futbol sevgim beni ayakta tutuyordu. Üstelik sahada izlemeye değecek bir oyun vardı. Bunda yetenekli futbolcuların ve görselliğin katkısı büyüktü elbette. Oyunu yetenek açısından ele aldığımda, yapay zekaya karşı oynarken rakip futbolcuların çok iyi paslaştıklarını söylemeliyim ancak bu onları kolay lokma olmaktan kurtarmıyor; Standart zorluk seviyesinde rakibin hiçbir varlık gösteremediğini, World Class zorluk seviyesinde ise sadece hızlı paslaşan bir takım olmaktan ileri gidemediğini gördüğümde oyunun ömrünün kısa olduğunu fark ettim.

KIRAN KIRANA MÜCADELE

Oyundaki en önemli sorun, maç sırasında yaşanan yavaşlama; televizyon vari sunum, Dünya Kupası atmosferinin sağlanması adına yapılan düzenlemeler fazlasıyla etkileyici ancak PlayStation 2'nin gücünü bu kadar zorlamanın

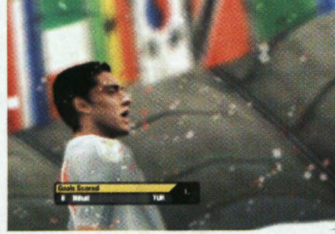
KRONİK BİR HAL ALAN "BALON TOP" UYGULAMASI MAALESEF HALA UYGULANIYOR

pek bir anlamı yoktu. Bir diğer sorun ise kaleciler... Kaleciyle karşı karşıya kaldığımızda, çok yavaş da olsa kaleci hiçbir plase vuruşa karşı gelemiyor.

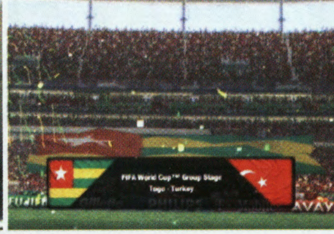
Sorunlarına rağmen başarılı bir oyun var karşımızda. Bir futbol oyununda aradığınız ilk özellik gerçekçilik değil ise, tercihiniz 2006 FIFA World Cup'tan yana olmalı. Son olarak, Mattafix'in yükselişi karşısında şaşkınlığımı gizleyemiyorum. Bir grubun yükselişine futbol oyunları ancak bu kadar aracı olabilir; Big City Life, 2006 FIFA World Cup'ta! ■ **Şefik Akkoç**

TÜRKİYE'NİN DÜNYA KUPASI MACERASI

Zamanı biraz geriye alalım ve İsviçre'ye elenmediğimizi varsayalım:



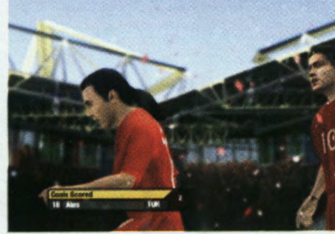
G GRUBU 1. MAÇ: Türkiye 1-0 Fransa
Millilerden müthiş başlangıç...
İlk maçta Fransa karşısına çıkan Türk Milli Takımı, kontra ataklar ile gol aradı ve aradığı gole 67. dakikada Nihat ile ulaştı.



G GRUBU 2. MAÇ: Türkiye 2-0 Togo
Togo hafif kaldı.
Fransa engelini aşan Türkiye, Afrika temsilcisi Togo karşısında daha rahattı; Türkiye'nin gollerini Nihat ve Fatih kaydetti.



G GRUBU 3. MAÇ: Türkiye 3-1 Güney kore
Güney Kore'yi üç golle geçtik.
2002 Dünya Kupası'nda üçüncülüğü elinden aldığımız Güney Kore'yi, bu kupada da Yıldıray, Nihat ve Necati'nin golleriyle geçtik.



İKİNCİ TUR: Türkiye 3-1 İspanya
Bir devi daha kupanın dışına ittik!
Gruptan lider olarak çıkan Türkiye'nin karşısında yine zorlu bir rakip vardı ancak Necati üç gol birden atarak turu getirdi.



ÇEYREK FİNAL: Türkiye 2-1 Hırvatistan
İki yüzlü Türkiye!
Klasnic'in golü ile geriye düşen Türkiye, ikinci devrede gerçek oyununu sahaya yansıttı; Yıldıray ve Necati'nin golleri ile yarı finale yükseldi.



YARI FİNAL: Türkiye 2-1 Almanya
Türkiye sizinle gurur duyuyor!
Ev sahibi Almanya karşısında, Nihat'ın iki golünden sonra 10 kişi kalan Türkiye maçı son ana kadar bırakmadı ve finale yükseldi.



Gerçek olabilir mi?
Türkiye adına Dünya Kupası'nı kazanmak şimdilik bir rüya... Ama 2008 Avrupa Kupası'nda başarılı olarak bu rüya için bilet alabiliriz.



FİNAL: Türkiye 1-0 Hollanda
Bir rüya gerçek oldu!
Türkiye finalde Portakallar ile oynadı; golsüz geçen ilk yarının ardından Necati'nin 50. dakika gelen golü kupayı Türkiye'ye getirdi.

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	09	Tam bir görsel şölen...
Ses	08	Spiker oyuna heyecan katıyor.
Oynanış	06	Elbet bir gün başaracaklar!
Ömür	07	Ekstralara rağmen çok uzun değil.

Kupa coşkusunu yaşamak isteyenleri tatmin edecek bir oyun... Kronik sorunları görmezden mi gelmek gerekiyor artık yoksa? **7/10**







■ Stadyum efektleri mükemmel ancak PlayStation 2'ye fazla geliyor.

PSP



SYPHON FILTER: DARK MIRROR

altın
PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR

Şaşkınlığımızı gizleyemiyoruz.

DETAYLAR

DAĞITIM SONY
YAPIM SONY
OYUNCU SAYISI 1-8
WIFI VAR
DOWNLOAD YOK
TÜRKİYE DAĞITICISI ARAL İTHALAT

KISACA
PSP'nin eğlenceli aksiyon oyunlarından bir tanesiyle ve şüphesiz Syphon Filter serisinin en iyi oyunuyla karşı karşıyayız. Saygı da kusur etmeyin.

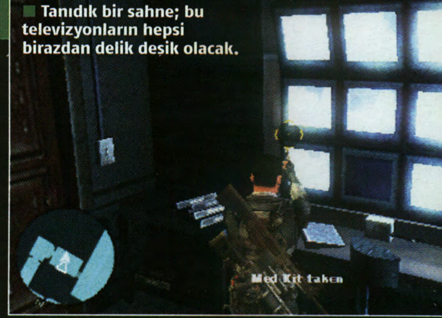
Aylar önce Syphon Filter'ın PSP'ye geleceğini duyup sevinmiştik. Oyunla ilgili ilk bilgiler elimize geçtiğinde ise iyice meraklanmaya başlamıştık. Yedi yıl önce garip bir isimle ortaya çıkıp herkesin dikkatini üzerine çeken ve PSOne oyuncularını bir anda kendisine bağlayan Syphon Filter'ın, iki devam oyunun ardından PSP'ye böylesine başarılı bir dönüş yapacağını biz bile düşünmemiştik. Çünkü önceki tecrübelerimizden biliyoruz ki, yedi senelik bir oyun, birden bire başka bir platforma geçmeye kalktığında sonuç her zaman memnun edici olmuyor. Fakat Syphon Filter: Dark Mirror ile eski günlerini bile gölgede bırakacak bir dönüş yaptı. Aslına bakarsanız Syphon Filter: Dark Mirror, daha önce görmediğiniz, yeni hiçbir şey sunmuyor. Gizlen, yuvarlan, takip et, fırsatını bulduğunda da envai çeşit silahla düşmanlarını bir bir indir... Fakat Syphon Filter: Dark Mirror tüm bunları öyle iyi harmanlıyor ki, ortaya çıkan oyun sadece Syphon Filter serisindeki en iyi oyun olmakla kalmıyor, aynı zamanda PSP'nin iyi oyunları arasında kendisine çok sağlam bir yer buluyor.

BEKLENMEDİK DARBE

Oyunun kahramanı Gabe'in kullandığı casus aletleri ve silahları, oyunun taktiksel oynanışına büyük katkı sağlıyor. Bu tip oyunlarda elinize makineli tüfeği kapıp karşınıza çıkan herkesi öldürmeye alışıksanız bir saniye durun, aklınızı başınıza toplayın. Birbirinden farklı dört kategorideki silahlar, her bölümde kendilerine bir kullanım alanı buluyor. Bu silahlar: Birebir çatışmalarda daha isabetli saldırılar için kullanacağınız bıçak ve tabancalar, kalabalık düşman gruplarına saldırırken kullanacağınız makineli tüfekler, ağır darbeli vuruşlar için piyade tüfekleri ve pompalı tüfekler ve en önemlisi de X-34 isimli özel bir keskin nişancı silahı... X-34 ile beraber, uzak hedefleri vurabileceğiniz normal cephane dışında, zehirli gaz saçan mermiler, bayıltıcı ok ve patlayıcı mermiler de kullanılabiliyor. Bu silahın önemini uzak mesafeden bir tabur paralı askeri devirdiğinizde anlıyorsunuz. Önce bir tanesini uzak mesafeden yaralayın fakat öldürmeyin, ardından bırakın, yaralı asker arkadaşlarını çağırsın; artık onları zehirleyebilir veya bombayla birkaçını aynı anda havaya

GABE'İN KULLANDIĞI CASUS ALETLERİ VE SİLAHLARI, OYUNUN TAKTİKSEL OYNANIŞINA BÜYÜK KATKI SAĞLIYOR

uçurabilirsiniz. Gabe'in James Bond olmadığı ortada; ancak yapımcılar ona Bond'unkileri aratmayacak cinsten araç-gereçler sağlamaktan geri kalmamışlar. Bunlardan en işe yarayanı ise üç ayrı modda görüş yeteneği sunan özel gözlükleriniz. Bu görüş modlarından bir tanesi gece görüş modu, olmasaydı şaşırırdık. İkinci görüş modunun ısıya duyarlı, kızılötesi görüş modu olması da sürpriz sayılmaz. Asıl üçüncü bir görüş modu var ki, oynanışa yepyeni heyecanlar katıyor; EDSU denen bu görüş modu elektrikli nesnelerin ve tuzakların yerlerini tespit etmenizi



Tanıdık bir sahne; bu televizyonların hepsi birazdan delik deşik olacak.

sağlıyor. Yani bu gözlükle, yere gizlenmiş lazerli mayınları veya bir odanın içinde çalışan elektrikli bir cihazı görebiliyorsunuz. Üç görüş modunun da kendine has kullanım yerleri ve zamanları var. Oyunda ilerledikçe, nerede hangi moda geçeceğinize karar vermek adeta bir içgüdü haline geliyor.

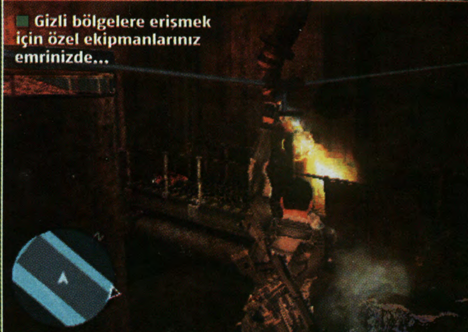
DERİNLERE DALIŞ

Oyun içindeki ince ince örülmüş olan sürprizleri keşfettikçe Dark Mirror sizi daha çok kendisine bağlıyor. Tüm aksiyon, hızla ekranınızda akıp giderken, birbirinden farklı silahları ve casus aletlerini kullanırken bir an durup, "Tüm bunları ben mi yapıyorum?" diye soruyorsunuz kendinize. Kontrollerin ve oynanışın bu tip bir



Gabe'in oyundaki ortağı Lian Xing'i de birkaç bölüm boyunca kontrol edebiliyorsunuz.




Gizli bölgelere erişmek için özel ekipmanlarınız emrinizde...



"Atla, hopla, zıpla! Bu ne yahu! Biz de insanız kardeşim, yeter!"

oyunda karmaşık olması gerekirken, kısayol tuşlarının ve diğer tüm tuşların akıllıca yerleşimi, Syphon Filter'ı PSP'nin en iyi ve en rahat kontrol edilebilen oyunu kılıyor.

KABLOLARA ÖLÜM

Esnek ve yaratıcı oynanış sayesinde oyunun tek kişilik bölümlerini aşırı zorlanmadan bitirdiğinizde, tüm bölümleri baştan, bir kez daha oynamak isteyeceksiniz. Fakat yine de karşınızda oturup elindeki PSP'yle size pis pis sırıtan arkadaşınızın karakterine üç şarjör mermi boşaltmanın tadını tek kişilik oyunda bulamazsınız. Rakiplerinizle çarpışabildiğiniz veya beraberce bir görevi bitirebildiğiniz, oyunun multiplayer modlarında ayrıca Ad-hoc oynanış ve Internet oyunları destekleniyor. Internet oyunları için, PSP'nizde WiFi ayarlarını yapmış olmanız ve uluslararası sunucularda, bağlantısı sizinki kadar yavaş olan oyuncular bulmanız gerekiyor. Öte yandan, yeterince kola ile PSP'si olan bir arkadaşınızı hafta sonunu sizinle Syphon Filter: Dark Mirror oynamak için kolayca ikna edebilirsiniz.

Adı Syphon Filter, yani Sifon Filtresi olan bir oyunun ismiyle dalga geçenleri utandırırcasına bu kadar eksiksiz ve kusursuz hazırlanmış olması gözlerimizi yaşarttı dersek, hata yapmış oluruz. Zira gözlerimiz PSP'nin ekranına aralıksız bakmaktan yaşardı. **Alp Burak Beder**

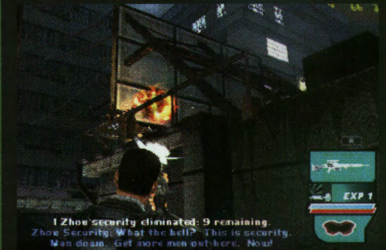


Bu görüntü Syphon Filter'ın henüz 1980'lerin basında yapılmış ilk versiyonundan... O zamanlar ekranlar yeşil-siyahtı.

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	10	PSP'nin limitlerine rağmen çok başarılı.
Ses	10	Özellikle seslendirmeler mükemmel.
Oynanış	09	Muhteşem silahlar ve özel ekipmanlar...
Ömür	10	Uzun oyun süresi ve online modlar...
PSP'nin şimdiye kadar gördüğü en iyi oyunlardan biriyle karşı karşıyayız. İnanın, bu kadarını biz de beklemiyorduk.		10/10

EN İYİLER

Dark Mirror'ı neden bu kadar sevdik?



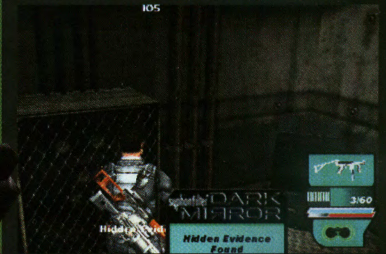
1. X-34 DÜRBÜNLÜ TÜFEK

Her bölümde stratejik hedeflere karşı bol bol kullanacağınız bu tüfek, normal merminin yanında zehirli gazlı mermiler, patlayıcı özel mermiler ve bayıltıcı oklar da atabiliyor.



2. BOSS SAVAŞLARI

Bütün bölüm boyunca sinirlenip gerildikten sonra böyle güçlü bir rakibi evire çevire pataklamak ya da üzerine şarjörler dolusu mermi boşaltmak nasıl rahatlatıyor insanı anlatamayız.



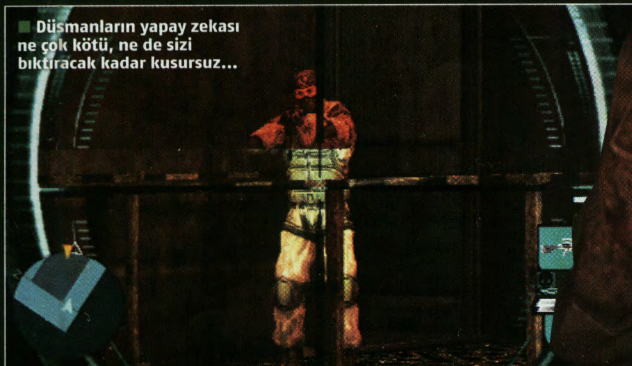
3. GİZLİ KANITLAR

Özel ekipmanlarınızı kullanarak bölüm boyunca bütün gizli kanıtları bulabilir, ekstralara ulaşabilirsiniz.



4. EDSU GÖZLÜKLER

Daha önce başka hiçbir oyunda görmediğimiz bu gözlükler sayesinde, lazer tuzaklarını, gizli bölmelere açılan geçitleri ve daha pek çok şeyi görebiliyorsunuz.



Düşmanların yapay zekası ne çok kötü, ne de sizi bıktıracak kadar kusursuz...

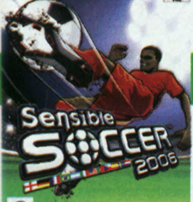
Sabit silahlarla tavuk... Pardon, düşman avlama!

Frikik sistemi eskisiyle aynı şekilde işliyor.



Rakip takım gelse de başlasak...





SENSIBLE SOCCER 2006

"Kafanı çeker misin; kaleyi göremiyorum!"

DETAYLAR

- DAĞITIM CODEMASTERS
- YAPIM REBELLION
- OYUNCU SAYISI 1-4
- WEB SİTESİ WWW.CODEMASTERS.CO.UK/SENSIBLESOCCER2006
- 60HZ MODU VAR
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES YOK
- ONLINE YOK

KISACA
Piyasadaki en eğlenceli futbol oyunu ve bir futbol oyununda görebileceğiniz en büyük kafalar...

Yazıya başlamadan önce bir konuda anlaşmamız gerekiyor: Hiçbir futbol oyunu oyun dünyasını bu kadar derinden etkilemedi ve etkileyemeyecek. Kökleri ta 1991'e kadar uzanan Sensible Soccer, zamanında Emily Hughes International Soccer ve Kick Off gibi rakiplerinin arasından ustaca sıyrılmış ve bir "arcade futbol oyunu" olarak tarihe kazınmıştı. Yeni Sensible Soccer'ın en akıllı hamlesi de sadeliğini ve arcade oynanışını koruyarak PES ve FIFA'nın karşısına çıkmamak olmuş. Anlaşmamız gereken ikinci konu da bu: Sensible Soccer 2006, PES veya FIFA serisi ile karşılaştırılabilecek bir oyun değil. Oyunun pas, şut ve depardan oluşan basit kontrolleri ile diğer "futbol simulasyonları"ndan ayrı bir kategoride değerlendirilmesi gerekiyor.

Sensible Soccer 2006'nın çıkacağını ilk duyduğumuz andan itibaren yerimizde duramaz olmuştuk. Haberi aldığımızda, Maradona ile tanışacakmışız gibi heyecanlandık. Derken Maradona çıkageldi ama heyecanımız kursağımızda kaldı. Gelen Maradona'dan çok, bir yarışmada onun benzeri ödülünü almış birine benziyordu; basit kontrolleri, karikatürize grafikleri ile Sensible Soccer 2006'nın PES ve FIFA'dan sonra bize rahat bir nefes aldıracağı kesindi ama oyundaki sorunlar ortaya çıkmaya başladığında biraz hayal kırıklığına uğradık.

ERKEN SEÇİM

Oyuna başladıktan kısa bir süre sonra siz de oyuncu seçme ile ilgili sorunlarla karşılaşacaksınız; ilk olarak, eski Sensible'da olduğu gibi kontrol etmek istediğiniz oyuncuyu kendiniz seçemiyorsunuz. Bazen topa yakın olan ya da topa yakın olmasını istediğiniz adamınıza o kadar dikkat ediyorsunuz ki, seçili olan oyuncuyu göremiyorsunuz bile; hızla bir adamınız rakibin yanından geçerek gözden kayboluyor ve kaleyle karşı karşıya kalıyor.

Kaleci ile ilgili de bazı sorunlar yaşayacaksınız; yavaşça kendisine doğru yuvarlanan topu, bir metre önüne gelene kadar pür dikkat izleyen kaleciniz bazen zahmet edip eğilip topu almıyor bile. Kalecinin tembelliği tuttuğunda 40 metre ötedeki rakibin (ya da şansınız varsa, savunma oyuncunuzun) gelip topa müdahale etmesini bekliyor ve bu tembelliğini, olmayacak toplara atlayarak kapatmaya çalışıyor; neredeyse korner bayrağına yakın bir noktadan dışarıya çıkacak olan bir topa uçarak ya da out'a gidecek olan bir topu kornere çelerek sizi sinir edebiliyor.

Bu sorunlar bir yana, oyun fazlasıyla bağımlılık yaratıcı. Hızlı temposunun yanı sıra oyunun sizi kendisine bağlamak için kullandığı en büyük hile, goller. Yükleme ekranlarındaki ufak notlarda da yer aldığı gibi, Sensible Soccer'ın en büyük özelliği her an gol fırsatı ile dolu olması. "Kaleyi gördüğün an vur!" taktiği bu oyun için yaratılmış gibi... Orta sahadan bile düzgün bir vuruşla kaleciyi avlamak mümkün. Gerçek hayatta Roberto Carlos'un bile çekemeyeceği falsolu şutları bu oyunda rahatlıkla çekebilirsiniz.



Kendi oyuncunuzu kendiniz yaratabilir ve dünyaya rezil edebilirsiniz!

91. DAKİKA

Oyun, eski Sensible Soccer gibi yarı-kuşbakışı bir kamerayla oynanıyor ve pek çok futbol oyununun tersine sahayı enine değil, dikine kullanıyorsunuz. Bu kamera açısı çok kullanışsız değil ama bazen hangi oyuncunun kim olduğunu kestiremiyor, zaman zaman da uzakta kalan futbolcuları kontrol etmekte zorlanıyorsunuz.

Yeni versiyonuyla Sensible Soccer, herkese ölmediğini gösteriyor. Diğer yandan, tüm artı özelliklerine rağmen, Sensible Soccer 2006 "Gelen gideni aratır." teorisini kanıtlar nitelikte. Zira hiçbir şey eskisi gibi olmuyor. Yine de, arkadaşlarınızla biraz eğlenceli vakit geçirmek ya da sadece eski günleri yad etmek istiyorsanız yeni Sensible'ı deneyebilirsiniz. ■ **Ümit Öncel**

PlayStation 2 KARAR

Grafik	07	Kafalar büyük bir özenle hazırlanmış!
Ses	05	Bir spiker sesine muhtacız.
Oynanış	06	Basit ama can sıkıcı hatalar var.
Ömür	07	PES'ten sıkıldığınızda oynayabilirsiniz.

Sensible Soccer hayranıysanız sorunları göz ardı edebilirsiniz ama PES ve FIFA neslinden geliyorsanız bu oyun size fazla sade gelecektir.

6/10



ŞİMDİ BEYAZ PSP ZAMANI!







PSP'ler
'1 oyun
hediyeli!*



*Hediye oyun satış noktalarına göre değişebilir.

SONY

w.sony.com.tr
y Eurasia Müşteri Bilgi Merkezi: 216 531 9850

Sony, Sony Eurasia Yetkili Satıcılarından alınır.
Sony'nizi alırken garanti kartı ve hologramını kontrol edin.



X-MEN: THE OFFICIAL GAME

Olmuyor işte; daha fazla denemeyin!

DETAYLAR

- DAĞITIM ACTIVISION
- YAPIM RAVEN
- OYUNCU SAYISI 1
- WEB SİTESİ WWW.X-MENGAME.COM
- 60HZ MODU YOK
- GENİŞ EKRAN VAR
- SURROUND SES VAR
- ONLINE YOK

KISACA
Wolverine, Iceman ve Nightcrawler ile sıkıcı bir macera... Sadece "paldır küldür" düşmanlara saldırmaktan hoşlananlar buyursun, oynasın.

Filmden oyuna, çizgi-romandan filme, oyundan filme... Son yıllarda büyük bir "uyarlama" furyasına tanıklık ediyoruz. Ardı arkası kesilmeyen bu furyayı "Kurban Etme Ayini" olarak da adlandırabiliriz aslında; çünkü birçoğu başarısızlıkla sonuçlanan uyarlamalar hem sinema seyircisini, hem oyun oynayan kitleyi rahatsız ediyor. Her şey orijinal haliyle güzelken, eserler yapılan uyarlamaları ile yara alıyor. Tanık olduğumuz bu dönemin son kurbanı da, önce çizgi-romandan sinemaya, daha sonra ise sinema filminden oyuna uyarlanan X-Men...




Bir-iki hareket ile sürüyü dağıtmak mümkün.

ÖNÜMÜZE GELENE BİR TEKME

1963 yılında Stan Lee ve Jack Kirby'nin kalemiyle hayata gözlerine açan X-Men, 2000 yılından itibaren sinema filmleriyle gündeme geldi. Bir seri haline dönüşen filmlerin, son olarak Mayıs ayında oyunun çıkışından sonra vizyona giren The Last Stand filmi ise oyunumuzun içeriğini oluşturuyor.

X-Men: The Official Game'de üç farklı X-Men karakterini kontrol ediyoruz: Wolverine, Iceman ve Nightcrawler. Her karakterin filmin senaryosuna uygun olarak yer aldığı farklı sahneler var, yani oyunda farklı kanallardan ilerleyen üç farklı senaryo bulunuyor. Ancak karakterlerden biriyle oynamadan diğerine geçme şansımız yok. Kurgunun ilerleyebilmesi için belli bölümleri oynayarak senaryoyu akıtmamız gerekiyor. Aslında akıllıca düşünülmüş bir sistem; fakat oyunun senaryosu o kadar yetersiz sunulmuş ki boşa zaman geçiriyormuşum hissine kapıldım. Üstelik oyun, filmden sahnelerle de desteklenmemiş.

Oyunun tamamı, önümüze gelen düzinelerce düşmanı pataklayıp açılan kapılardan geçmek ile geçiyor. Diğer bir deyişle, hala Final Fight'ı taklit etmeye çalışıyor; ama Final Fight kadar iyisini yapamıyorlar. Oyun o kadar çok tekrar ediyor ki, kısa sürede sıkılmanız kaçınılmaz. Ayrıca bu tip bir tarza sahip olan bir oyunda çok daha fazla sayıda combo olması gerekirdi, ama yok. Kısacası, hava ve saha koşulları sıkılmaya elverişli.

Her bölüm öncesi üç zorluk seviyesinden birini seçiyoruz. Bitirdiğimiz zorluk seviyesine göre farklı miktarda "mutation", yani "gelişim birimi" kazanıyoruz. Bunlar sayesinde karakterlerimizin saldırı ve savunma özelliklerini tercihimize göre geliştirmek mümkün. Bu noktada da bir "ancak" diyorum: Oyunda, aynı zorluk seviyesine sahip olan bölümler arasında farklılıklar olması normal belki; ama bazı bölümleri ekrana bakmadan bile bitirebilirken, bazı bölümleri bitirmek için sinir krizine giriyor, "Böyle dengesiz bir düzen olmaz olsun!" diyerek oyunu yarıda bırakıyorsunuz.

DÖVE DÖVE BAĞDAT BULUNUR

Her özelliğine bir kulp bulup (gluk gluk) taktım, evet; ama oyunun iyi yönleri de var elbette. Mesela, grafikler mükemmel olmasa da yeterli kalitede. X-Men karakterlerini kontrol etmek de keyif verici. Şahsen Nightcrawler karakterinin kontrol etmesi en eğlenceli karakter olduğunu söyleyebilirim. Ayrıca oyundaki karakterleri, filmde rol alan oyuncular seslendiriyor. Yeterli mi?

Açıkçası X-Men: The Official Game'in, X-Men hayranları dışında kalan oyuncuları başına toplaması zor görünüyor. Sadece türe meraklı olanlar bile farklı ya da özel bir şey içermediği için bu oyundan uzak durmalılar. **Şefik Akkoç**



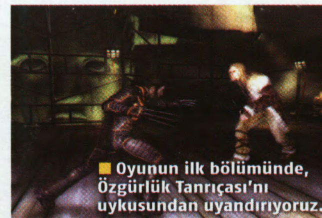
PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

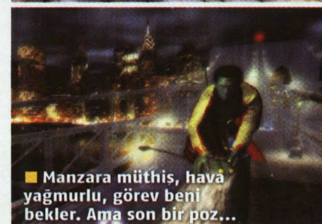
Grafik	07	Fena değil.
Ses	06	Belirli bir yerden sonra sıradan...
Oynanış	05	Kamera problem çıkarabiliyor.
Ömür	05	Bitirdikten sonra yüzüne bakılmaz.

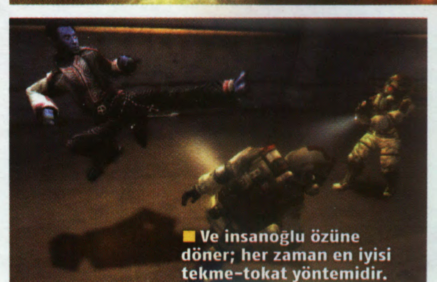
Uyarlama oyunların istikrarlı başarısız çizgisini bozmayan bir oyun... X-Men karakterlerine ilgi duyuyor olsanız dahi uzak durun. **6/10**


Ates mi buzu eritir, buz mu atesi dondurur?

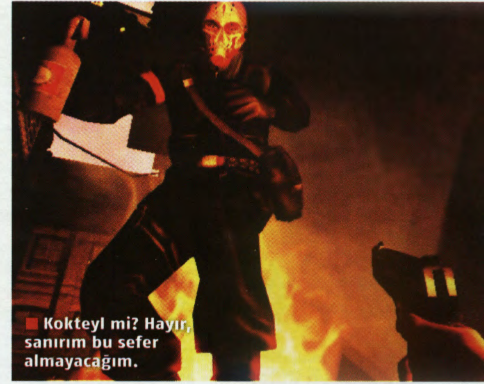



Oyunun ilk bölümünde, Özgürlük Tanrıçası'nı uykusundan uyandırıyoruz.


Manzara müthis, hava yağmurlu, görev beni bekler. Ama son bir poz...


Ve insanoglu özüne döner; her zaman en iyisi tekme-tokat yöntemidir.


"C'mon then, dare you to grind the cop car"


Kokteyl mi? Hayır, sanırım bu sefer almayacağım.



Konusarak anlasamaz mıyız dersin? "Hayır" mı?



URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

Sokaklarda suç ve ceza zamanı...

DETAYLAR

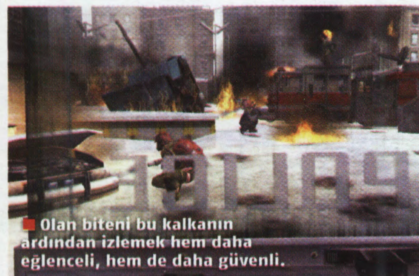
DAĞITIM EIDOS
YAPIM ROCKSTEADY STUDIOS
OYUNCU SAYISI 1-2
WEB SİTESİ WWW.EIDOSINTERACTIVE.COM
60HZ MODU VAR
GENİŞ EKRAN YOK
SURROUND SES YOK
ONLINE VAR
TÜRKİYE DAĞITICISI ARAL İTHALAT

KISACA
Suç ve şiddetin kol gezdiği sokaklarda, sıkıcı kuralların dışına çıkarak kibritle oynayanları cezalandırdığınız bir oyun.

Her şehirde bazı sorunlar vardır; zaman zaman elektrik kesintileri olur, su çalışmaları yapıldığı için su "kontrollü" olarak verilir, yollardaki kazılar nedeniyle trafik alt üst olur. Ama tabii ki, bunlar SimCity gibi bir oyunun konusu olabilir ancak. Daha yeni, daha ilginç ve daha hareketli oyunlar oynamayı sevenler için şehrin diğer sorunlarını gündeme getirmek gerekir. Ayaklanmalar ve çete saldırıları gibi...

Urban Chaos: Riot Response da böyle bir ortamda geçiyor. Siz, Nick Mason adındaki eski bir askeri canlandırıyorsunuz. Nick Mason, T-Zero adı verilen oldukça masraflı ve halk tarafından pek de sevilmeyen bir polis teşkilatının şefi. T-Zero, Zero Tolerance, yani Sıfır Tolerans manasına geliyor. Şehri kasıp kavuran, yıkmayı ve daha çok yakmayı seven The Burners adlı çetenin, ne pahasına olursa olsun kökünü kurutmaya çalışan T-Zero'nun halk tarafından pek sevilmiyor olmasının nedeni ise "aşırı güç" kullandığı iddiaları. Ama bu teşkilatın tek görevi The Burners'ı yok etmek ve bu savaşta kural yok.

Oyun piyasaya çıkmadan kısa süre önce ABD'de ciddi bir protestoya tanık oldu; şiddet temalı oyunlar, malzemesiz kalan medya için vazgeçilmez bir haber kaynağıyken, bu kez seslerini yükseltenler medya mensupları veya aşırı muhafazakar taraf değil, polisin ta kendisiydi; ABD polisi, Urban Chaos: Riot Response'ta polis karakterlerin öldürülebilmesi nedeniyle ciddi bir eylem yaptı.

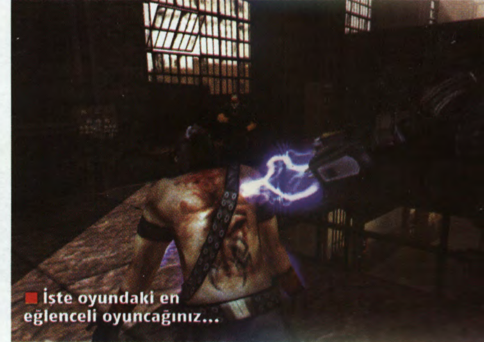

Olan biteni bu kalkanın ardından izlemek hem daha eğlenceli, hem de daha güvenli.


Varsa bir bardak su rica edebilir miyim? Bir kaza oldu da...

HANGİ KANALDA ÇIKACAK?

Tüm bunlar yaşanırken, yapım aşamasında üç kez isim değiştiren Urban Chaos: Riot Response piyasa çıktı. Riot Response, piyasadaki en iyi FPS oyunu olmayabilir ama oldukça ilginç; örneğin her görev bir televizyon sunumu ile başlıyor ve yapmanız gerekenler size gösteriliyor. Bölümün sonunda da yine televizyondan, yaşadıklarınızı "haberler"de izleyebiliyorsunuz. Bu gerçekten de çok güzel bir sunum.

Grafiklerin oldukça iyi olduğunu da söyleyebiliriz. Fakat asilerin birbirleriyle aynı olması bir eksi. Sadece iki ya da üç varyasyona sahip ve maskeleri birbirlerinden biraz farklı olan düşmanlar dışında grafikler çok başarılı. Oyundaki sorunlardan biri, elinizde size yönünüzü gösterecek hiçbir şeyin bulunmuyor olması. Bir yerde dolaşırken kaybolma, daireler çizerek aynı yere dönme talihsizliğinin sadece şişman ve gözlüklü film karakterlerinin başına geldiğini düşünüyorsanız, bu oyun fikrinizi değiştirecek; sıklıkla kendinizi, nereye gideceğinizi bilmez bir halde çevrede turlarken bulacaksınız. Fakat Riot Response'un asıl sorunu, kısa olması. Sadece 15 bölümden oluşan tek kişilik mod sizi ancak birkaç gün idare edebilir.


İşte oyundaki en eğlenceli oyuncağınız...



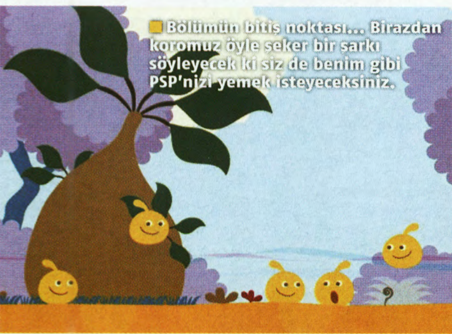
Sonuçta, bazı sorunlara sahip olsa da bu oyun gerçekten de yeni ve ilginç fikirlerle dolu. Oyundaki şiddet dozundan rahatsız olmazsanız, bu oyun size istediğinizi verebilir. ■ **Ümit Öncel**

PlayStation 2 RESMI DERGISI-TR — KARAR

Grafik	07	Kahverengiyi sevenler için çok iyi.
Ses	07	Bu oyunun seslendirenler çok sert!
Oynanış	08	Mükemmel değil ama tatmin edici...
Ömür	05	Tek seferlik...

İlginç bir konu etkileyici bir şekilde sunulmuş. Oyunun diğer özelliklerine daha fazla özen gösterilseymiş, bir klasikten bahsediyor olabilirdik.

8/10


Bölümün bitiş noktası... Birazdan koromuz öyle şeker bir şarkı söyleyecek ki siz de benim gibi PSP'nizi yemek isteyeceksiniz.





Oyundaki tek amacımız uyuyan dünyamızı rahatsız etmeye çalışanları durdurmak...





LOCOROCO



PSP'mi ısırıp yemek istiyorum sayın seyirciler!

Yusyuvarlak, gerektiğinde bölünebilen, gerektiğinde de birleşip kocaman, yumuşak bir top haline gelebilen, şirin mi şirin yaratıklar düşünün. Bu yaratıklar, garip bir evrende yuvarlanıp çiçekleri yesin, çiçekleri yedikçe çoğalsın, çoğaldıkça da tatlı mı tatlı şarkılar söylesin... Kız olduğumdan değil, yanlış anlamayın; iddia ediyorum, yeryüzünde bu oyunu sevimsiz bulacak biri yoktur. Ta ki birkaç bölüm bitirene kadar... İşte o zaman birkaç kişi oyunu kötülemeye başlayabilir; ama sadece kısa bir süreliğine... (Kendimden biliyorum.) Böyle şirin bir oyun gelsin, bölümden bölüme zorlaşsın ve sonra insanı deli etsin; olacak iş değil. Oyunun kontrol sistemi tıpkı Katamari Damacy gibi oldukça yaratıcı. Topçuklarımızı sadece L ve R tuşları ile kontrol ediyoruz, daha doğrusu bir yandan dünyayı döndürüp diğer yandan yaratıklarımızı zıplatıyor ya da yuvarlıyoruz. Ancak LocoRoco'lar o kadar yumuşak ki, sayıları artıkça onları kontrol etmek çok zorlaşıyor. Zıplamamız gereken yerlerde zıplayamıyor, yuvarlanmamız gereken yerlerde olduğumuz yerde kalabiliyoruz. Bir de bizi sürekli yemeye çalışan yaratıklar var ki sormayın! Bu yaratıkları, sadece üzerlerine doğru sert bir şekilde zıplayarak alt edebiliyoruz. Ama maalesef, dokunduğumuz anda LocoRoco sayımızı azaltan dikenleri yok etmemiz mümkün değil. Sonuçta, bu renkli kahramanlar ve söyledikleri şarkılar her gün içimi ısıtıyor, yaşama sevincimi artırıyor. Bu aralar kendinizi duygusuz hissediyorsanız, bu oyun sizin için bir kurtuluş olabilir. **Elif Akça**

DETAYLAR

- DAĞITIM SCEE
- YAPIM SCEE
- WIFI YOK
- DOWNLOAD VAR
- TÜRKİYE DAĞITICISI ARAL İTHALAT



PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR		KARAR
Grafik	10	Mükemmel renkler ve çizimler...
Ses	10	İçinizin buzunu eriten şarkılar.
Oynanış	09	Kontroller biraz zor, ama alışmak kolay.
Ömür	10	Her bölümü iki defa oynayacaksınız.

Uzak Doğuluların yaratıcı zekaları nereden geliyor bilinmez; ama LocoRoco'nun bu özel zekaya çok özel bir kanıt olduğu bir gerçek. **10/10**





PUYO POP FEVER



Fasulyelerle oynamayalı çok olmuştu.



Japonya nesi ile ünlüdür? Fotoğraf çeken turistleri, Pearl Harbour saldırısı, Kamikaze'si, sushi'si, birbirinden ilginç oyunlara olan merakları ve son olarak fotoğraf çeken turistleri... Bunların arasından bizi şu an için ilginç oyunlara karşı olan merakları ilgilendiriyor açıkçası.

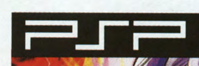
Aslında rengarenk grafikleri ile çok basit ve çocuk işi gibi görünen oyun, tahmin edemeyeceğiniz derecede bağımlılık yapabiliyor. Oyunda yapmanız gereken fasulyeleri yok etmeye çalışmak. Evet, evet bildiğiniz fasulye... Siz fasulyenizi yok ettiğinizde rakibiniz için yeni engeller, yeni problemler ortaya çıkıyor. Çok saçma değil mi? Bu soruyu bir de yarım saat oynadıktan sonra yanıtlamayı deneyin. Eğer oyundan başınızı kaldırabilirseniz tabii ki... **ÜÖ**

DETAYLAR

- DAĞITIM IGNITION
- YAPIM SEGA
- WIFI VAR
- DOWNLOAD YOK

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR	KARAR
En azından on yıllık bir geçmişi olmasına rağmen, oyun PSP'ye taşınıp multiplayer desteğine sahip olunca işin rengi değişiyor. Doğru ellerde, çok tehlikeli bir oyun.	7/10

DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI



Hayattaki tek amacım kavga etmektir!



Shin Budokai, çizgi film lezzetinde ilginç bir oyun. Pek çok karakter ilginç bir şekilde kavga peşinde koşuyor ve tek dertleri sizi yok etmek değil, sadece kavga etmek. Fight Night gibi bir oyunda bu kabul edilebilir bir amaç olabilir; ama ana fikrin sadece dövüşmek olmadığı bir oyunda bu durum bizim beklentilerimizin biraz altında kalıyor.

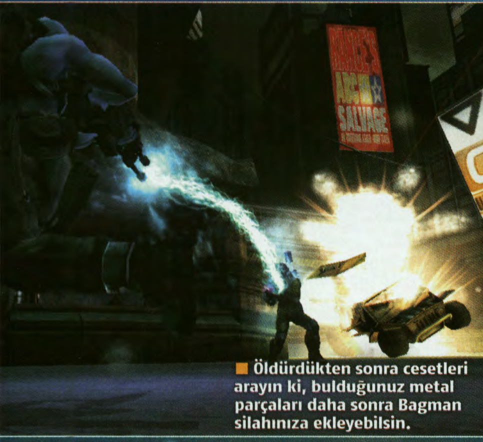
Dragon Ballz serisinin bu oyunu PSP'ye çok yakışmış. Özellikle de multiplayer desteği ile arkadaşlarınıza karşı oynama şansı bulabilirseniz, fazlasıyla eğleneceğiniz kesin. Peki Street Fighter Alpha Max 3'ün yerini alabilir mi dersiniz? O kadar da değil... **ÜÖ**

DETAYLAR

- DAĞITIM ATARI
- YAPIM DIMPS
- WIFI VAR
- DOWNLOAD YOK

PlayStation 2 Resmi Dergisi-TR	KARAR
PSP için ustaca hazırlanmış düzeneği ile oldukça başarılı bir uyarlama. Basit ve heyecanlı... Tek kusuru, fazla yüzeysel bir öyküye sahip olması.	7/10





Öldürdükten sonra cesetleri arayın ki, bulduğunuz metal parçaları daha sonra Bagman silahınıza ekleyebilsin.







Siz düşmanın iriliğine bakmayın. Yol boyunca Rogue, daha bunun gibi nicelerini dövecek.



ROGUE TROOPER

Birimiz hepimiz, hepimiz Rogue için...



DETAYLAR

- DAĞITIM EIDOS
- YAPIM REBELLION
- OYUNCU SAYISI 1-4
- WEB SİTESİ WWW.EIDOS.CO.UK/GSS/ROGUETROOPER
- 60HZ MODU VAR
- GENİŞ EKRAN YOK
- SURROUND SES YOK
- ONLINE VAR
- TÜRKİYE DAĞITICISI ARAL İTHALAT

KISACA
2000 AD'nin bir başka çizgi-romanı PS2'ye aktarıldı. Bu oyundaki intikam tutkusu bakalım sizi de cezbedecek mi?

Dilerseniz bize "eski kafalı" diyebilirsiniz; ama biz aslında kutusunun üzerinde yazanları birebir olarak yansıtan oyunları seviyoruz. Bu yüzden de Rogue Trooper'a daha ilk bakışta kanımız kaynadı. Kutuda genetik, yani genleriyle oynanmış bir askeri kontrol edeceğimiz yazılı. Bağlı olduğu ve onu yaratan Souther ordusundan ayrılmış, tek başına yol alan, hatta biraz hain (yani "rogue") bir asker... Kutuda bunların hepsi yazılı, oyunda da hepsi var. İşte bu kadar basit! İncelememize +1 puanla başlıyoruz.

TARAF DEĞİŞTİRMENİN SIRRI

Başlangıçta Rogue'un dahil olduğu bir ordu vardı aslında; fakat ne yazık ki hepsi Nort güçlerinin kurduğu hain bir pusuda yok oldu, gitti. Aslında genetik askerlerin tam olarak yok olduklarını söylemek doğru olmaz çünkü bu tip askerler, kişiliklerini ve özelliklerini birer çipte saklıyorlar. Bu çiplere el koyan Rogue da bunları kıyafetindeki uygun yerlere yerleştirerek onları kullanabiliyor. Örneğin Gunnar, ölümünden sonraki hayatına Rogue'un silahı olarak devam ediyor. Bagman, kelimenin tam anlamıyla Rogue'un arkasını toplayan adam; diğer bir deyişle sırt çantası. Helm ise şu sıralar Rogue'un kaskı olarak görevini başarıyla sürdürüyor.

Olaylar, başta bahsettiğim pusudan sonra başlıyor. Arkadaşlarının ölümüyle yıkılan Rogue, onları kendisine yararlı birer ekipman haline getirerek kısa sürede toparlanıyor ve Nort ordularına haber uçuran köstebekten intikam almak için yemin ediyor. İşte bu noktadan sonra Rogue'un kontrolü size geçiyor.

Oyunda sessiz, sakin ve gizlice hareket etmeniz gereken ortamlar ile, mermilerin havada uçuştuğu gürültülü ortamlar arasındaki denge başarıyla sağlanmış. Dilerseniz düşmanınıza ateş açarak yaklaşabilir ya da sinsice yanına süzülüp, onu sessizce öldürebilirsiniz; bu seçim tamamen size ve yakınızdaki düşman dizilimine bağlı. Bölüm tasarımları tüylerinizi çok ürpertmiyor; ama grafik kalitesi yerinde.

Rogue birçok özel yeteneğe sahip. Özel yetenekleriniz için ölmüş olan silah arkadaşlarınıza bir teşekkür borçlusunuz; çünkü bu yeteneklere onların çipleri sayesinde sahipsiniz. Örneğin merhum arkadaşınız Gunnar'ı silahınız olarak kullanmaya başladığınızda, ileriki zamanlarda savunma yeteneği ile size destek olabiliyor. Ya da Helm, Nort askerlerinin dikkatini dağıtmak için sizin hologramınızı dilediğiniz yerde görüntüleyebiliyor. Az sonra olacaklardan habersiz olan Nort askerlerinin önlerine hologramınızı yansıtıp, sizi avlamak için saklandıkları yerden çıkma gafletine düşenleri birer birer haklayabilirsiniz. Özellikle düşmanların sayısı arttıkça, bu taktiğin önemi de aynı oranda artacak. Bu yetenekleri uygun şekilde bir arada kullanabilirseniz, Rogue'un - ve belki de sizin- intikam ateşini söndürmeniz gayet kolaylaşacak.

Bagman'e boş çuval muamelesi yapmadan önce şunu bilmeniz gerekiyor ki; o da sizin için çok faydalı olabilir. Eşyalarınızı toplayıp taşımanın yanı sıra Bagman, düşman cesetleri üzerinde bulduğunuz metal parçaları ile silahlarınıza ek parçalar üretebiliyor. O anda neye ihtiyacınız varsa Bagman'e biraz metal parça verin ve dileğinizi söyleyin.

FASULYENİN NİMETLERİ

Rogue Trooper, bir klasik olma sınırının çok çok az altında kalmış bir oyun. Düz bir hatta ilerleyen öyküsü, biraz yapmacık kaçan düşmanları ile yine 2000 AD'nin çizgi-romanından PS2'ye aktarılan Judge Dredd'den çok daha iyi olsa da, bu türün en iyisi değil. Kısacası, Rogue Trooper orta şekerli bir oyun. Beklentileri en üst noktada olmayanlara duyurulur. ■ **Ümit Öncel**





Tam rahat bir nefes alacakken nereden çıkıyor bunlar!



PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	07	Gayet tatminkar.
Ses	07	Maço seslendirmeler...
Oynanış	07	Yenilik sunmuyor ama iyi.
Ömür	06	Bitirince rafa kaldırılabilir.

Kontrolleri ve oynanışı ile elinizden bırakamayacağımız; ama basit öyküsü nedeniyle bir daha oynamayacağınız bir oyun. **7/10**



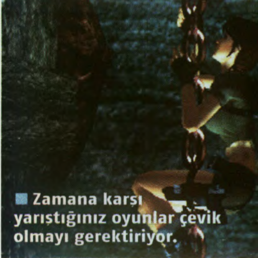
"Orada bir tapınak var uzakta; gitmesek de, görmesek de o tapınak bizim tapınağımızdır!"



Lara'nın hedefi kaçırması mümkün değil.



Lara'ya aşkını itiraf eden genç, cevabı beklerken gururlu bir tavır sergiliyor.



Zamana karşı yarıştığınız oyunlar çevik olmayı gerektiriyor.

PSP'YE ÖZEL

Legend'ın PSP versiyonunda özel olarak hazırlanan Master System modu bulunuyor. İşte birkaç sahne:



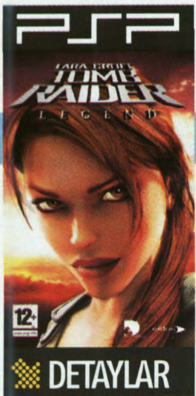
ROCKSHOCK
Bu bölümde dev kayalar ile başa çıkmamız gerekiyor; Lara için kolay bir iş.



WATERGATE
Suyun altında yolunu bulmaya çalışırken ne kadar da sevimli görünüyor değil mi?



SPLICE 'N' DICE
Aman dikkat! Kimsenin dilimlenmiş bir Lara görmeye dayanabileceğini sanmıyorum!



TOMB RAIDER: LEGEND

Lara'ya dokunmanın vakti geldi!

DETAYLAR

DAĞITIM EIDOS
YAPIM CRYSTAL DYNAMICS
WIFI VAR
DOWNLOAD YOK
TÜRKİYE DAĞITICISI ARAL İTHALAT

KISACA
Lara'nın yeni macerasını PS2'de zevkle oynamıştık. Oyun PSP'de de çok eğlenceli. Tabii ki birkaç sorun dışında...

Altıncı sayıda Tomb Raider: Legend'ı incelemiş ve serinin diğer oyunlarına oranla daha başarılı bulduğumu söylemiştim. Oyuna daha yüksek bir puan verecektim ki, karşı koyamadığım bazı gizli güçler buna engel oldu. Oyunu bitirdikten sonra Lara'yı bir daha ne zaman görebileceğimi düşünüyordum ki, Legend'ın PSP versiyonu elime geçti. Artık ona daha yakındım, hatta ellerimdeydi Lara. Bu saatten sonra aramıza kimse giremezdi; o gizli güç bile!

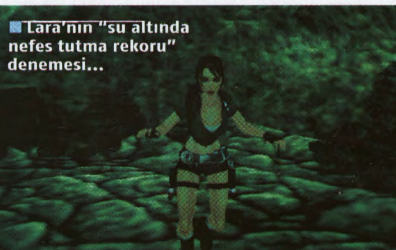
GEL LARA'CIĞIM...

Aslında Legend'ın PSP versiyonunun PS2 versiyonundan pek farkı yok. Oyunun tek avantajı yanımızda taşıyabilmemiz. Böylece evden uzak olduğumuzda dahi Lara yanımızda oluyor. Legend'ın PS2'den PSP'ye çevrilmiş olması, PSP versiyonunun grafik kalitesinin düşük olabileceği gibi bir fikre kapılmanıza yol açmış olabilir. Ancak oyunun görsel efektleri ve bölüm tasarımları beklentilerimizin çok üzerinde.

Oyunun en büyük problemi kamera kontrolü... PSP'de sağ stick'in olmaması kamerayı istediğimiz gibi kontrol etme şansımızı ortadan kaldırıyor. Önümüzü görebilmek için Kare tuşunda basılı tutarak stick'i kullanmamız gerekiyor. Ancak bu yöntem zaman kaybına neden oluyor ve can sıkıyor (kamera kontrolü için gerçekten gereksiz bir sistem); oyun sırasında devamlı olarak sağa-sola zıplamamız, tutulması gereken ufak çıkıntıları kaçırmamamız gerekiyor. Ne var ki kamera problemi nedeniyle gerekli atlayışları yapamıyor ve Lara'nın canını yakıyor, hatta onu öldürüyoruz! Böyle güzel bir kıza yapılır mı bu?

Neyse ki oyundaki tek ya da en büyük problem bu. Kamera ile aranızdaki problemi halledebilirseniz oyundan epey zevk alabilirsiniz. Kamera aracılığıyla canlarından bezdirilen oyuncular, birçok noktada yer alan ipuçları ile teselli edilmeye çalışılmış. Ancak bu sefer de oyun oldukça kolay bir hal almış ve oynama süresi kısalmış. Yapımcılar hatayı hata ile telafi etmeye çalışınca ortaya bu sonuç çıkmış.

Legend'ın PSP versiyonunu farklı kılan özelliklerden biri de zamana karşı yarıştığımız mini oyunlar. Oyunda Master System, Treasure Hunt ve Ride and Seek adında üç farklı mod bulunuyor. Bunlardan ilk ikisini hem tek başımıza hem de multiplayer olarak oynayabiliyoruz. Master System'da engeller ile dolu bir bölgede zamana karşı yarışarak etapları bitirmeye çalışırken, Treasure Hunt'da kısıtlı zaman içerisinde gizli objeleri bulmaya çalışıyoruz. Ride and Seek ise iki kişilik bir mod; her iki oyuncu da aynı alana bir obje saklıyor ve ardından karşı tarafın sakladığı objeyi bulmaya çalışıyor.



Lara'nın "su altında nefes tutma rekoru" denemesi...

...ELİNİ VER BANA

Elinizde oyunun PS2 versiyonu varsa ve her an her yerde Lara'yı kontrol etme gibi bir takıntınız yoksa PSP versiyonunu almanıza gerek yok. Her iki versiyona da sahip değilseniz ilk tercihiniz kesinlikle PS2 olmalı. **Şefik Akkoç**

PlayStation 2 RESMİ DERGİSİ-TR — KARAR

Grafik	09	Yine çok güzel görünüyorsun Lara.
Ses	09	Sesin çok etkileyici...
Oynanış	07	Ancak pek rahat değil gibisin.
Ömür	06	Hemen gidiyor musun yoksa?

Lara'nın PSP ziyareti sevindirici ancak kontrol sistemi ve kamera sıkıntı yaratıyor. Bunun dışında Lara, bildiğimiz Lara.

7 /10

DÜNDEN BUGÜNE TIMESPLITTERS

YAZAN: ÖMÜR İKLİM DEMİR

Bir lahit, bir silah, değerli bir kristal... Ortaya bir anda Lara Croft'un çıkacağını sanmayın; çünkü bu, *Timesplitters*'ın yükseliş hikayesi.

Popüler ve başarılı olan her şeye "Acaba bize de bir şey çıkar mı?" denilerek çok atlandı. Başarılı olan, taklitlerinin arasında boğulmaya çalışıldı. Yeri geldi, taklitler, taklit olmaktan çıkıp kendi hikayelerini yazmaya başladı.

Biz de gelip geçenlerin, unutulup düşenlerin arasında altı yıldır başarısını sürdüren Timesplitters'ı takdir etmek istedik. Kırmızı halılar serilsin; PS2'nin en iyi multiplayer FPS'sini selamlıyoruz.

HİKAYE BAŞLIYOR

Timesplitters, 2000 yılında, piyasadaki yüzlerce oyundan birisiydi. Daha önce hiç oyun geliştirmemiş olan küçük bir firmanın, pek de büyük bir beklentiyle çıkarmadığı bu oyun nasıl oldu da bir yıldıza dönüştü? Amatör ruhla yapılmış ama ustalık kokan bir oyundu, zeka pırıltılarıyla süslenmişti. Ve aslında her şey, dört kişinin aynı anda bu oyunu oynayabilmesiyle başlayıverdi.



2000
TIMESPLITTERS



2002
TIMESPLITTERS 2



2005
TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT



JAMES BOND: GOLDENEYE

Timesplitters ile ilgili çoğu yazıda referans olarak GoldenEye'ın adı geçer. "Nedir bu GoldenEye?" diye soracak olursanız; bu oyunun hiçbir orijinallik içermediği ve sıradan olduğu hakkında pek çok yazı okursunuz. Ama şöyle bir durum var: Biz 1997'de Nintendo 64 için çıkmış olan GoldenEye'dan bahsediyoruz! Diğerleri neden mi başarılı olamadı? Çünkü 1998'de ekibin beyni olan David Doak ve Stephen Ellis, ekipten ayrılarak Free Radical Design'ı kurdu. Yani 97'deki GoldenEye gerçek bir klasiktir ve Timesplitters'ı GoldenEye'ın yapımcıları yaratmışlardır. Hatta Future Perfect'teki Khallos Express bölümü, bu eski klasikteki tren bölümünü fazlasıyla andırmaktadır. Oh be!



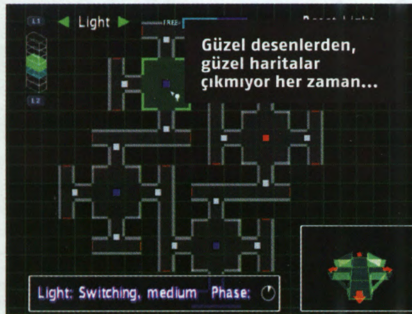
Smokinli diye bu cyborg'un size iyi davranacağını düşünmeyin sakın!

TIMESPLITTERS

ÇIKIŞ TARİHİ Kasım 2000 **FORMAT** PS2

KURGU

Timesplitters'taki zeka pırıltısı ilk zamanlar oyuncuların dikkatinden kaçmıştı; kalabalık ve toz her yeri kaplamıştı. Oyunun ismi çok çarpıcı değildi ve benzerlerinin arasından sıyrılabilmesi için insanların öncelikle bu oyunu alıp oynamaları gerekecekti. Fikir gayet güzeldi: Zaman içinde yolculuk yapan oyuncular, her zaman diliminde farklı silahlarla, değişik mekanlarda önlerine geleni vuracaklardı. Zamanda yolculuk, aynı oyunda, 1930'ların Tommy'sinden geleceğin lazer silahlarına kadar birçok farklı silahı kullanabilme fırsatı sunuyordu. Böylece serinin ilk oyunu, bu güzel ayrıntılarla herkesin kalbini çaldı.



Güzel desenlerden, güzel haritalar çıkmıyor her zaman...

HİKAYE

Free Radical Design, adına yakışır bir karar alarak, oyunu bir kahramanda sabitlemedi. Oyuncu her bölümde farklı bir karakterle, farklı bir zamana geçiş yapıyordu. Oyunun `karşına çıkanı öldürerek ilerleme` üstüne kurulu olan düz mantığını kıran ve oyunu renklendiren unsurlardan birisi de buydu. 1935 yılında Mısır Piramitleri'nde başlayan öykü, 1970'lerin Çin'inde ve 2035 yılında bir uzay üssünde sürüp gidiyordu; bu gerçekten hoş bir fikirdi. Dönemin diğer FPS'lerinden Deus Ex'i ve Half Life'ı düşününce, maalesef, zamanda yolculuk fikri tek başına bu rakiplerin ötesine geçmeye yeterli olamamıştı ama firma kesinlikle çok iyi bir başlangıç yapmıştı.

EKSTRALAR

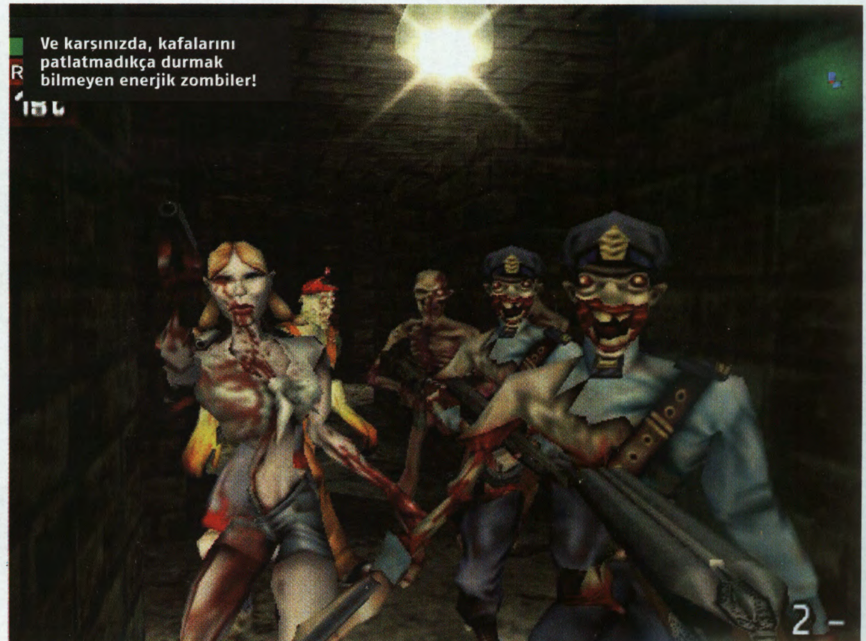
Timesplitters'ın sadece hikaye modunu (single player) oynamış olan bir oyuncu için söylenebilecek tek bir şey var: "Çok şey kaçırdın!" Evet, oyun asıl gücünü multiplayer özelliklerinden alıyor ve diğer oyuncularla kapışmak ya da onlarla birlikte bilgisayara karşı oynamak oyunu bambaşka bir boyuta taşıyordu. Tüm bunların dışında, Timesplitters, PS2'de harita ve level editörü kullanan ilk oyundu. Timesplitters böylece sürüden ayrılmış, kendi yolunu çizmeye başlamıştı...

KISACA

Zamanda yolculuk ve buna bağlı olarak çeşitli silahlar, gelişmiş multiplayer desteği, akıcı grafikler, harita editörü... Kısacası, bu oyunda yok yoktu. Hepsinden önemlisiyse; oyuncuya kanepeye yayılarak rahat rahat FPS oynayabilme şansı vermesiydi. Klavye ve mouse tabii ki FPS'ler için en rahat kontrol sistemi, FPS'nin PC'ye özgü bir tür olarak doğduğunu düşünürsek bu gayet normal. Anormal olan ise, buna rağmen Timesplitters'ın gerek oynanabilirliği artıran kullanışlı kontrol sistemiyle, gerekse başarılı ve bağımlılık yaratan multiplayer modu ile bir konsolda da "zevkle" FPS oynanabileceğini herkese (özellikle PC kullanıcıları Timesplitters'tan sonra bu konuda tam anlamıyla ikna oldular) kanıtlamasıydı.



Timesplitters'ta çoğu oyuncunun favorisi olan The Site bölümü...



Ve karşınızda, kafalarını patlatmadıkça durmak bilmeyen enerjik zombiler!



TS2'deki The Chasm bölümü Deathmatch sevenlerin gözdesiyi.



Elektrik çarpabilir... Tuğla düşebilir...



Burası Hastane... Ama hepimiz öleceğiz!

TIMESPLITTERS 2

ÇIKIŞ TARİHİ Ekim 2002 **FORMAT** PS2

KURGU

Yapımcılar, yeni Timesplitters'a abartılı yenilikler eklemeyerek çok akıllıca hareket ettiler. Yakaladıkları şiddetli rüzgarın farkındaydılar ve bu nedenle sadece temayı geliştirerek yollarına devam ettiler; karakter sayısını 80'e çıkartıp, oyuna Vahşi Batı, Neo Tokyo gibi yeni mekanlar eklediler. Bu makyajın haricinde düşmanların yapay zekaları geliştirildi, animasyonlar ve grafikler yenilendi. Ve de en önemlisi, harita editörüne yeni bir hikaye modu eklendi. Silah çeşidinin arttığını söylemeye gerek dahi yok herhalde.

HİKAYE

Elinizde `zamanda yolculuk` gibi geliştirilmesi kolay, ucu açık bir konu olunca; bu hikayeyi geliştirmeniz, daha iyi bir şekilde sunmanız gerekir. Yapımcılar da öyle yaptılar; Timesplitters 2'de bölüm geçişlerine güzel ara demolar eklenmiş ve bu sayede oyunun hikayesi ön plana çıkmaya başlamıştı. Taşlar yerine oturuyordu... Oyun, salt aksiyonun ötesine geçiyordu; silah, sağlık ve zırh arasındaki denge sağlanmıştı ve artık, tek roketle, ne kadar sağlığınız kalırsa kalsın ölüyordunuz. Ayrıca PC'deki gibi hızlı kaydetme seçeneğinin olmaması nedeniyle oyuna bir checkpoint sistemi eklenmişti.

EKSTRALAR

Timesplitters 2 ile, saatlerimizi nasıl harcadığımızı fark edemeyeceğimiz bir oyun daha bünyemizde tahribata yol açmış oldu. Saatler dakika gibi geçerken; sınavlar, iş, hayat, kısacası her şey üstümüze gelirken birden "Dur yahu, neler oluyor?" diyerek durmak zamanıydı. Evet, neler oluyordu, neden parmaklarımızda X ve O izleri vardı?! Zombileri yok etmek ve yol boyunca camları kırmak gibi alışkanlıklar edindiren bu oyun kesinlikle hepimizde iz bıraktı. 21 farklı türde görevi belirli bir süre içinde bitirerek büyük bir korsan şapkasına ya da eşek kulaklarına sahip olmak için insan neler de yapabiliyor!

KISACA

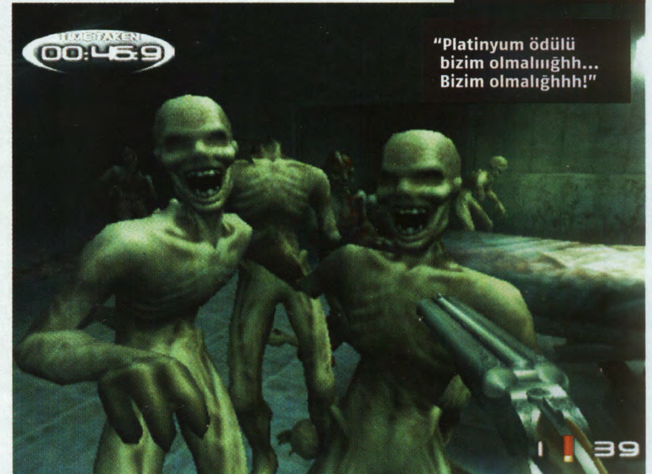
Silah ve ekipmanları görevden önce seçebilme, galibiyet kurallarını belirleyebilme ve de zaman limitini istediğiniz gibi ayarlayabilme gibi özellikler; güzel grafiklerle, sağlam kurguyla birleşince Timesplitters 2'nin bir PS2 klasiği olması kaçınılmaz oldu. Karakter sayısının fazlalığı da multiplayer oyuna renk kattı. Bu arada, multiplayer oyunda seçilebilir karakterlerden biri olan maymunun bir çeşit hile olup olmadığı hala tartışma konusudur; "Maymunun kısa boyu, vurulmasını zorlaştırıyor." diyenler ve buna karşı olanlar arasındaki ezeli rekabet hala sürmektedir.



SİNEMADAN REPLİKLER

Free Radical'in sinemaya olan tutkusu oyun içindeki repliklerde fazlasıyla hissediliyor. Oyun gecenin bir yarısında, küçük bütçeyle yapılmış, gülmek için izlenen filmleri andırıyor ki, bu tip filmlerin seveni çoktur. Bu arada, vereceğimiz örneklerdeki filmlerin hiçbiri "ikinci sınıf" film değildir, aman dikkat! Esinlenilen filmler arasında; Aliens, Jaws, Shaun of the Dead, The Shining, Terminator ve hatta Yurttaş Kane bile var. Mesela, Future Perfect'te, Crow'un son kelimesi olan "Rosebud", Orson Welles'in yazıp yönettiği Yurttas Kane'de, Kane'in ölürken söylediği son sözdür. Diğer yandan, The Machine Wars ve UltraNet terimleri Terminator esintisi taşırken, Neo Tokyo bizi bir manga klasiği olan Akira'ya, otel duvarındaki Rudrem yazısı ise The Shining'e götürüyor.





"Platinyum ödülü bizim olmalıııghh... Bizim olmalıghhh!"

BAZI ANLAR VARDIR Kİ...

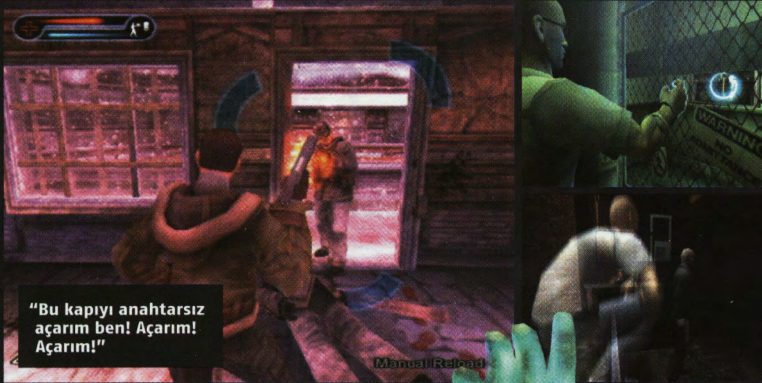
Timesplitters, oyunculara pek çok unutulmaz an yaşatmıştır:

- Birine yapışkan bomba attıktan sonra onun havaya uçmadan önce, mor alevler saçarak panik içinde koşmasını izlemek...
- Birbiriyle savaşan üç kişiye rastlayıp, tek bir bombayla üçünü birden yok etmek... Yekpare temizlik!
- Mezarlık bölümünde sadece pompalı ile oynanan bir multiplayer oyun açıp, her köşe başından ateş ederek dönmek...
- İntihar modu açıkken iyi oyuncuların kendi kendilerini öldürmelerini izlemek...
- Tam teçhizatlı rakibinizi bir tuğla ile öldürüvermek...
- Chinese bölümünde, merakla gürültünün olduğu yere doğru koşarken gökten tepenize üç cesedin düşmesi ve ardından sessizliğin hakim olması...
- Çatışmanın tam ortasında birden sessizliğin çökmesi ve o an herkesin silahını doldurmakla meşgul olması...

TIMESPLITTERS EKİBİNDEN BAŞKA BİR OYUN



John Vattic, zihinsel hezeyanlarda mavi mavi ışımaktayken...



"Bu kapıyı anahtarsız açarım ben! Açarım! Açarım!"



Profesör Xavier, Yuri... Neden zihinsel güce sahip olanlar hep keldir yahu?!

SECOND SIGHT

ÇIKIŞ TARİHİ Eylül 2004
FORMAT PS2

Free Radical Design'ın klasik çizgisini taşıyan Second Sight, ne yazık ki Timesplitters'ın zenginliğinden mahrum kalmıştı. Bu oyunda hikaye ön plandaydı ama bu, ana oyunun çizgisel bir hal almasına neden olmuştu; John Vattic adlı kahramanımız, öykünün başında kendisini gizli bir laboratuarda bulur ve bölümler ilerledikçe üzerinde tuhaf deneyler yapıldığını fark eder. İşin ilginci ise, John'un psikopat bir katil olması ve bu nedenle denek olarak seçilmiş olmasıdır. Evet, hakkını verelim, oyun iyi kurgulanmış bir öykü üzerine kuruluydu ama kamera açıları insanı delirtiyordu. Yapay zeka ise... Hayır, kesinlikle yoktu. Fizik modellemesi, tamam; animasyonlar, tamam ama kelimenin tam anlamıyla aptal düşmanlarla karşı olmamasına rağmen oynamaya değer, sıra dışı bir oyundu.



Kedileri vurmayın!







"Kahretsin! Saati yanlış kurmuşum, işe geç kaldım!"



TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

ÇIKIŞ TARİHİ Mart 2005 **FORMAT** PS2

KURGU

Timesplitters Future Perfect, piyasaya hızlı ve dinamik bir giriş yaptı. İlk göze çarpan şey, Timesplitters isminin sonunda "3" yerine bir isim olmasıydı ve ikinci büyük değişim ise oyunun Eidos'tan EA'ya geçiş yapmış olmasıydı. Ama maalesef bu oyun, serinin diğer oyunlarının parlak başarısına ulaşamadı. Peki ne oldu? Karakter sayısı 150'nin üstüne çıktı, oyuna 13 ayrı görev ve 12 ayrı mod eklendi. Co-op modu için bilgisayar desteği sağlandı; sadece bir arkadaşınızla değil, bilgisayarın yönlendirdiği bir karakterle birlikte de oynayabiliyordunuz. Oyun, yerinde bir kararla, multiplayer'ın üzerine kurulu olmaya devam etti. Artık Timesplitters sekiz kişiyle aynı anda oynanabiliyordu. Ayrıca oyuncuların kullanabileceği birkaç taşıt da oyuna dahil edilmişti. Ancak...

HİKAYE

Ancak, serinin bu üçüncü oyununda nişan alma ve ateş etme sistemi sönük gibiydi. Hikaye ve kurgu çok iyi kotarılmıştı ama oynanış kesinlikle es geçilmişti. Kahramanımız Cortez, kendisinin geçmişteki ve gelecekteki haliyle oyun içinde sık sık karşılaşıyor, bazı bölümlerde bir yere koşarken şimdiki haliyle onu korumaya çalışıyordu. Konu ve kurgu açısından birçok sinema unsuru içeren bu oyunun oynanış sistemine de bu denli özen gösterilseymiş keşke...

EKSTRALAR

Timesplitters'ın vazgeçilmezi olan harita editörü geliştirilmiş ve daha pratik bir hale getirilmişti: Artık bir harita tasarlarken "Nasıl oldu?" diye merak ettiğinizde tüm haritayı yüklemek gerekmiyor, sadece "Select" tuşuna basarak, haritanın belirli bir bölümünü kontrol etmenize izin veriliyordu.

KISACA

Deathmatch'lerin vazgeçilmez yanlarından biri, ölen kişinin hayalet olarak oyunu izleyebilmesi ve bu sayede sıkılmamasıdır. Future Perfect ise bu noktada geriye doğru büyük bir adım atarak, bu özelliği yok ediyordu. Bu seçenek en azından tercihe bağlı olabilirdi ve olmalıydı da. Ek olarak, geniş haritalarda oyunda genel bir yavaşlama yaşanıyor, bu da insanı 386'sıyla DOOM oynadığı dönemlere götürüyordu. Son olarak, roketatarla ve el bombalarıyla nişan alma sistemi de iyi işlemiyordu. ■


Nişan alma sistemi, Future Perfect'in öne çıkan sorunlarından biri...




"...ve çaylak, bu günbatımı senin mezarın olacak!"

TAZI VS TAVŞAN

Oyundaki en zorlu harita, dört oyuncu için ideal olan Chinese bölümü... "Av mıyım, avcı mı?" paranoyası içinde çevrede koşturulan bu bölümde; işlerin iyice karışması için birbirinin aynısı iki oda var ve de her yer camdan oluşuyor. The Chasm da oyundaki eğlenceli bölümlerden biri; bu bölüm, İntihar modu açık olduğunda gerçekten akıl almaz olaylara sahne oluyor. The Chasm, kendisini öldüren dikkatsiz rakiplerinizin roketatarlara ve duvarlara sayıp sövmesiyle geçen eğlenceli bir bölüm.

VE KARSINIZDA BAY *SPLITTERS*

RPS2D olarak, Free Radical Design'ın kurucusu ve *Timesplitters*'ın ardındaki isim David Doak'ı bulup *Timesplitters* ve yeni projeleri hakkında konuştuk.





RPS2D: Timesplitters nasıl doğdu?

David Doak: 1999 yılının başında Free Radical'ı kurduğumuzda, aklımızda öncelikli olarak PS2 için oyun geliştirmek vardı. Zihinsel güçleri olan bir kahramanın başından geçen, flashback'lerle sunulan ve belirli bir hikaye doğrultusunda ilerleyen bir aksiyon oyunu yapmayı çok istiyorduk. Ama PS2'nin çıkış tarihinin Ekim 2000'e kadar sarkması bizi bu fikrimizden caydırdı ve ilk olarak multiplayer bir FPS yapmaya karar verdik; Timesplitters böylece ortaya çıkmış oldu.

RPS2D: İlk Timesplitters'ta hoşunuza giden özellikler hangileriydi?

DD: Timesplitters'ın çekirdek kadrosunda, daha önce GoldenEye ve Perfect Dark gibi oyunların yapımlarında çalışmış olan bir ekip vardı. Bu nedenle bir konsol FPS'sinin nasıl olması gerektiğini çok iyi biliyorduk. Sonuç olarak; akıcı grafikler, kolay kontroller, farklılık ve tekrar oynanabilirlik olmak üzere dört temel amaç belirledik. Ve bu dört kriteri, kurgusundan grafiğine kadar oyunun her noktasına yansıtmaya çalıştık. Özellikle karmaşık arka plan dokusunun grafiklerin akıcılığını sekteye uğratmaması için çok uğraştık. Kontrolleri en iyi şekilde dualshock'a entegre ederek küçük bir mucize yarattık. Ve en önemlisi, büyük bir inatla harita editörünü test ederek ve geliştirerek oyuna dahil ettik.

RPS2D: Serinin her oyunu için farklı bir tema seçtiniz. Bu konu hakkında bize ne söyleyebilirsiniz?

DD: Aslında bu seçim, tamamıyla karakter tasarımcımıza ait. Oyundaki çoğu karakteri o tasarladığı için, en uç noktasına kadar bu ilginç yaklaşımını oyuna yansıttı. Bazen tuhaf tepkiler alsak da, biz tarzımızdan ve anlayışımızdan çok memnunuz.

RPS2D: Timesplitters 2'nin serinin en iyi oyunu olduğunu düşünüyoruz. Temposunu hiç kaybetmeyen bu güzel oyunun yapım aşamasında neler yaşandı, oyun hangi süreçlerden geçti; bizimle paylaşır mısınız?

DD: Oyunun grafik motorunu istediğimiz gibi geliştirmek ve optimize edebilmek için yeterli zamanımız oldu. Herkes PC oyunlarını örnek alırken, biz ilk günden itibaren sadece PS2 için yepyeni bir grafik motoru üzerinde çalıştık. En büyük avantajımız da bu oldu.

RPS2D: EA Games ile Future Perfect için anlaştıktan sonra, oyun yapısını değiştirmeniz yönünde üzerinizde bir baskı oluştu mu?

DD: Evet, önceki firmaya oranla yapım aşamasında daha çok müdahaleyle karşılaştık. Önceki oyunlara göre çok daha iyi ve gelişmiş bir hikaye kurgusuna sahip olmasına rağmen, ekip olarak biz de Future Perfect'in multiplayer özelliklerinin yetersiz kaldığı kanısındayız.

RPS2D: Future Perfect'e genel olarak baktığınızda, sonuçtan ne kadar memnunsunuz ya da oyunun daha farklı olmasını istediğiniz yanları var mıydı?

DD: Bir seriyi geliştirirken neleri aynı bırakıp neleri değiştireceğinize çok iyi karar vermeniz gerekir; arada hassas bir denge vardır. Halo piyasaya çıkmadan önce, Halo'daki sisteme benzer bir kontrol sistemi kullanmamız yönünde üstümüzde çok baskı vardı. Kısacası, çoğu şeyi değiştirmemiz için üzerimizde baskı vardı. Biz de bazı şeyleri değiştirdik. Öncelikle, daha geniş bir kitleye ulaşabilmek amacıyla, multiplayer oyunu daha kolay bir hale getirdik ve oyunu yumuşattık. Sağlam oyuncu kitlesi için bu hiç hoş olmadı, biliyoruz. "Oyunun daha farklı olmasını istediğiniz yanları var mıydı?" diye sormuştunuz; sanırım Future Perfect'te silahları çok kurcaladık ve dengeyi fazlasıyla bozduk, bu nedenle silah dengesinin eskisi gibi olmasını isterdik. Bunlara rağmen, TSFP çok çarpıcı bir oyun. Oyunda akılda yer eden pek çok an var.

"BİR FİKİR SADECE ÇOK İYİ DİYE, OYUN SEKTÖRÜNÜN O FİKRİ KUCAKLAYACAĞINI SANMAYIN"

RPS2D: Future Perfect'te roketatarları neden değiştirdiniz?

DD: Bunu kesinlikle ben istemedim, emin olun. Kim bilir, belki de değiştirmemizi Tanrı istemiştir.

RPS2D: Peki Second Sight nasıl ortaya çıktı ve hakkında yazılanlar hakkında ne düşünüyorsunuz?

DD: Second Sight, 1999 yılında, Free Radical'ı kurduğumuzdan beri aklımızda olan bir oyundu (konuşmanın başında da bahsi geçen oyun); zihinsel güçlere sahip olan bir kahraman, anlamlı bir hikaye, flashback'ler... Hepsi bu oyunda vardı. İyi bir hikayeye sahip olan çok fazla sayıda aksiyon oyunu yoktu piyasada ve bu açıdan, Second Sight oyuncuları mutlu etti. Şanssız olduğumuz nokta ise, John Vattic'in zihinsel yeteneklerinin fikrin çıkış tarihindeki kadar özel olmamasıydı. Çünkü piyasaya, Second Sight'la aynı anda benzer bir konuya sahip olan Psi-Ops çıkmıştı. Düşünün, bir fikri beş-altı yıl boyunca saklıyorsunuz ve tam uygulama aşamasında bir bakıyorsunuz ki aynı fikre sahip olan başka bir oyun piyasada... Yine de, Second Sight için bir devam oyunu yapmayı çok istiyorum.

RPS2D: Timesplitters, PS3 için de çıkacak mı? Yoksa PS3 için başka projeleriniz mi var? occupied with other projects?

DD: Şu an başka projelerimiz var ama Timesplitters'ın devamını getirmeyi her zaman isterim.

RPS2D: Timesplitters 2'yi yeni haritalar ve geliştirilmiş grafiklerle PS3 için yeniden çıkarma olasılığınız nedir?

DD: Herhangi bir dağıtımcı firma bu fikre sıcak bakarsa ve Sony de bunu isterse, biz sonuna kadar varız. Ama bir fikir sadece çok iyi diye, oyun sektörünün o fikri kucaklayacağını sanmayın. ■





AĞIR ÇEKİMDE ESKİ OYUNLAR...



Temmuz ayının gündemi askerlik... Hayata atılma sürecinde herkesin karşısına çıkan bu devasa engel birçok kişi gibi benim de canımı sıkıyor. En zor olanı da, askere ne zaman gidileceğine karar vermek herhalde. Benim acelem yok açıkçası, kaçmıyor ya; eninde sonunda ben gitmesem de gelip alacaklar beni. Üstelik son dönemde kafamdan tamamıyla çıkarmıştım bu konuyu. Ta ki Fırat başçavuşum "Askere git, ne bekliyorsun ki?" diyene kadar.

Bir Salı akşamı, yemek yemek için oturduğumuz masada Fırat'ın birdenbire bu konuyu açması ve daha da ileriye gidip askerliğe gitmem konusunda telkinde bulunması (iyiliğim için mi yoksa?) beni geçici bir bunalıma soktu; o anda nerede olduğumu, ne konuştuğumu ve ne yapacağımı unutuverdim. Sadece bir boşluğa düştüğümü ve karşımdaki insanın bu halimi görüp kahkahalara boğulduğunu hatırlıyorum. O an anladım ki, Fırat'ın bunları söylemekteki tek amacı benim serbest yazarlık koltuğumu ele geçirmek istemesi. Yazı İşleri Müdürü sıfatına sahip bir insanın neden böyle bir amacı var, hala anlamış değilim. Ama gitmiyorum arkadaş, vermem sana bu koltuğu!

Şefik Akkoç

Şefik Akkoç,
rocko@ps2dergisi.com

87

ONLINE ASKERLİK Mİ?

Hem de komando olarak? Yahu "İstemiyorum!" dedim, bırakın peşimi!







listeler

FUTBOL, YAZA DAMGASINI VURDU!

Oyuncuların çoğunluğunu erkekler oluşturduğu için en çok satan oyunların başında futbol oyunları geliyor. Bu açıdan, pastanın en büyük dilimini yılda en az iki futbol oyunu hazırlayan Electronic Arts yiyor. Sezona FIFA 06 ile başlayan EA, yaza kadar olan ara dönemde FS2 ile oyuncuların futbol aşkını tazeledi. Dünya Kupası'yla birlikte turnuvaya özel oyununu da piyasaya çıkaran EA, en çok satan oyunlar listesinde aynı anda üç oyunla yer almayı başardı. Ama unutmamalılar ki, gelecek sezonun başında en büyük rakipleri Konami yeni PES ile karşılarına çıkacak. Bu, EA'nın sahadan silinmesine neden olabilir.

Listede bu ay, futbol dışında üç tane de parti oyunu yer alıyor: Buzz! The Music Quiz, eskimesine rağmen hala popülerliğini sürdürürken, devam oyunu The Big Quiz de listedeki yerini aldı. Guitar Hero ise İngiltere'de yeni piyasaya çıktığı için listeye tekrar girmeyi başardı. Siz de PS2'nizle baş başa kalmak yerine arkadaşlarınızı evinize davet ederek sosyal bir şekilde eğlenmeyi deneyebilirsiniz.



EN ÇOK SATAN 20 OYUN (elspa)

	Oyun Adı	Dağıtım	Puan
1	HITMAN: BLOOD MONEY	EIDOS	9/10
2	FIFA WORLD CUP GERMANY 2006	EA	7/10
3	TOMB RAIDER: LEGEND	EIDOS	7/10
4	X-MEN: THE OFFICIAL GAME	ACTIVISION	6/10
5	TOURIST TROPHY: REAL RIDING SIMULATOR	SONY	8/10
6	BUZZ! THE BIG QUIZ	SONY	8/10
7	URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE	EIDOS	8/10
8	THE DA VINCI CODE	TAKE 2	5/10
9	FIFA STREET 2	EA	6/10
10	THE GODFATHER	EA	6/10
11	ICE AGE 2: MELTDOWN	VIVENDI	5/10
12	THE SIMS 2	EA	8/10
13	CHAMPIONSHIP MANAGER 2006	EIDOS	5/10
14	WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006	THQ	9/10
15	GUITAR HERO	REDOCTANE	9/10
16	DRIVER: PARALLEL LINES	ATARI	7/10
17	BLACK	EA	9/10
18	EVOLUTION GT	BLACK BEAN	7/10
19	BUZZ! THE MUSIC QUIZ	SONY	7/10
20	FIFA 06	EA	7/10

EA VE FUTBOL
Electronic Arts "futbol topu"ndan bol bol para kazanıyor; yirmi kişilik Dünya Kupası kadrosuna EA'den üç oyun çağırıldı.



ESKİYE RAĞBET
Yeni oyunlar arasından listeye girmeyi başaran eski oyunlar da var: Geçtiğimiz yılın sonunda piyasaya çıkan Guitar Hero bu ay listede.



arena

VE SAĞ KÖŞEDE İTALYAN AYGIRI ROCKY BALBOA...

DRAGON QUEST:
THE JOURNEY OF THE CURSED KING

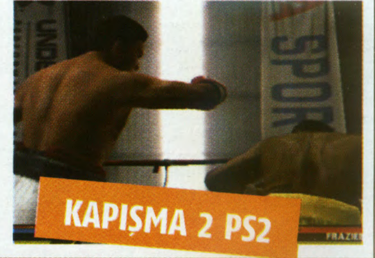
Tek yapmanız gereken; düşmanlarınızla savaşarak alabileceğiniz en yüksek puanı almak... Bizim skorumuz **122** (puan). Bu puanı aşabilirseniz hemen ekranın fotoğrafını çekin ve bize yollayın. İyi şanslar...



KAPIŞMA 1 PS2

FIGHT NIGHT ROUND 3

Tarihin unutulmaz maçlarından birini tekrar yaşayacaksınız. Fight Night Round 3'ü açın ve Quick Fight'a girerek Ali vs Fraizer maçını seçin. Ali'yi kontrol ederek **Fraizer'ı en kısa zamanda nakavt etmeye çalışın.**



KAPIŞMA 2 PS2



KATILIM

Kırdığınız rekorların fotoğrafını cep telefonuyla ya da dijital fotoğraf makinesiyle çekip **posta@ps2dergisi.com** adresine yollamalısınız. Verdiğimiz görevleri en iyi süreyle yerine getiren okurlarımız, bizden birer PES5 tişörtü ve anahtarlığı kazanacaklar.

Yollayacağınız fotoğraflar RPS2D laboratuarında incelemeye alınacaktır. Test sonuçlarında, fotoğrafta tahribat yaptıkları ya da naylon fatura düzenledikleri tespit edilen kişiler ağır cezalara çarptırılacaklardır.

FROM RUSSIA WITH LOVE

KAPIŞMA 3 PSP



Bir kapışma da PSP sahipleri için... Elinizde From Russia with Love oyunu varsa, London bölümünü bitirdikten sonra ilk Challenge'ı seçin; iple aşağıya sarkan 12 düşmanın tamamını öldürmenizi istiyoruz. Bizim rekorumuz **2:33**... Daha iyisini yapabilir misiniz?

online



UZAK DENİZLERE YELKEN AÇMANIN ZAMANIDIR.



OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

Özellikler: Altı kişiye kadar desteklenen yarışlar, OutRun SP ve OutRun 2006 pistinde yarışma imkanı, online derecelendirme.

Oynanış: OutRun 2006'yı multiplayer oynamak hem eğlenceli, hem de kolay. Tabii ki rakip bulabilirseniz... Oyunun sunucularına bağlandığınızda uzun süre rakip aramanız gerekiyor. Diğer yandan oyun, rakip bulana kadar kaybettiğiniz zamanı karşılayacak kadar eğlenceli değil.

MULTIPLAYER OYNAMAYA DEĞER Mİ? ✗



GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Özellikler: Sekiz kişiye kadar desteklenen deathmatch ve co-op modu, takım ve istatistik kayıtları.

Oynanış: GRAW sunucularına girmek fazlasıyla zaman alıyor. Diyelim ki Advanced Warfighter'ı çok seviyorsunuz ve bu uzun süreci göz ardı edip sunuculara girdiniz; bu sefer de yetersiz multiplayer özellikleri canınızı sıkıyor. Ardından da sunucuyu terk ediyorsunuz.

MULTIPLAYER OYNAMAYA DEĞER Mİ? ✗



COMMANDOS STRIKE FORCE

Özellikler: Toplam 10 haritada sekiz kişiye kadar desteklenen deathmatch, team deathmatch ve sabotage modu.

Oynanış: Commandos'un neden tek başınıza oynamaya değer bir oyun olmadığını geçen sayımızda açıklamıştık. Ancak multiplayer özellikleri için oyuna bir şans daha tanınabilir: Sunuculara girmek kolay ve bağlantıda en ufak bir aksama olmuyor.

MULTIPLAYER OYNAMAYA DEĞER Mİ? ✓

PSP WIFI TESTİ



SPLINTER CELL ESSENTIALS

Özellikler: "Birebir" deathmatch seçeneği, özel olarak hazırlanmış dört harita.

Oynanış: Splinter Cell'in multiplayer modu bilgisayar sahiplerinin hafızasında yer etmiştir. Ancak PSP'nin multiplayer modu biraz yetersiz gibi... Birkaç dakikalığına eğlenceli olsa da, Essentials'ın kısa süre içinde ne kadar sınırlı bir oyun olduğunu anlıyoruz. Yavaşlık da sıkıntı yaratıyor. En iyisi tek kişilik bölümleri bitirip oyunu rafa kaldırmak...

MULTIPLAYER OYNAMAYA DEĞER Mİ? ✗

hile

VE RPS2D OKURU CEZA SAHASI İÇİNDE KENDİSİNİ YERE ATIYOR!



THE GODFATHER

Oyunu durdurun ve art arda aşağıdaki tuşlara basın:
5.000$: **Kare, Daire, Kare, Kare, Daire, L3**
Tam cephane: **Daire, Sol, Daire, Sağ, Kare, R3**
Tam sağlık: **Sol, Kare, Sağ, Daire, Sağ**

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Tüm silahları açmak için, oyun sırasında L2 ve R2'ye basılı tutarak sırasıyla; **Sağ, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sol, Sol** tuşlarına basın.

BLACK

M249 silahını açmak ve varsayılan silahınız olarak belirlemek istiyorsanız aşağıdaki kodu profil isminiz olarak girin:
FG65-WFZG-7MDP-PZGT
Farklı bir isim girerek bu hileyi devre dışı bırakabilirsiniz.

DRIVER: PARALLEL LINES

Oyunu durdurup Settings menüsünden Cheats bölümüne girerek aşağıdaki kodları yazın:
Etkisiz polisler: **KEYSTONE**
Tüm araçlar: **CARSHOW**
Tüm silahlar: **GUNRANGE**
Sınırsız cephane: **GUNBELT**
Sınırsız nitro: **ZOOMZOOM**
Hasar almama: **IRONMAN**
Yok edilmez arabalar: **ROLLBAR**
Bedava upgrade: **TOOLEDUP**

FIFA STREET 2

Menüde L1 ve Üçgen'e basıp sonra sırasıyla; **Sol, Yukarı, Yukarı, Sağ, Aşağı, Aşağı, Sağ, Aşağı** tuşlarına basarsanız "her şey" açılır.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Aşağıdaki kodları oyunu oynarken girebilirsiniz:
Silah seti 1: **Yukarı, Kare, Kare, Aşağı, Sol, Kare, Kare, Sağ**
Silah seti 2: **Yukarı, Daire, Daire, Aşağı, Sol, Daire, Daire, Sağ**
Silah seti 3: **Yukarı, X, X, Aşağı, Sol, X, X, Sağ**
250.000$: **L1, R1, Üçgen, L1, R1, Daire, L1, R1**
Tüm arabaları yok etme: **Sol, L1, Sol, L1, L1, Sağ, X, Kare**

KING KONG

Ana menüde L1 ve R1'e basılı tutarak **Aşağı, Daire, Yukarı, Kare, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı** tuşlarına basarak hile menüsünü aktif hale getirin ve aşağıdaki kodları girin:
Tüm bölümler: **KKst0ry**
999 cephane: **KK 999 mun**
Tüm bonuslar: **KKmuseum**
Tanrı modu: **8wonder**
Makineli tüfek ile başlama: **KKcapone**
Av tüfeği ile başlama: **KKtigun**
Pompalı tüfek ile başlama: **KKsh0tgun**
Dürbünlü tüfek ile başlama: **KKsn1per**
Sınırsız mızrak: **lance 1nf**
Tek vuruşta öldürme: **GrosBras**

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Aşağıdaki kodları Options menüsünde girebilirsiniz:
Tüm bölümler: **IPULATOR**
Tüm videolar: **DEXTERCROWLEY**
Galeri: **SIRULLY**
Tüm yetenekler: **DOGTAGS**
Black Book: **SHARDOFGLASS**
Tüm karakterler: **STATEYOURNAME**
Maksimum sağlık: **BABYLONTRUST**
Maksimum yetenek: **VANCEDALLISTER**
Sınırsız sağlık: **MARCUSECKOS**
Sınırsız yetenek: **FLIPTHESCRIPT**
iPod: **GRANDMACELIA**
Tüm efsaneler: **NINESIX**
Tüm Beat Down bölgeleri: **WORKBITCH**
Hileleri kapatmak için aynı kodları tekrar girmelisiniz.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION REMIX

Options menüsündeki Cheat Codes bölümüne aşağıdaki kodları girin:
Yok edilmez arabalar: **ontheroad**
Arcade'de tüm bölgeler: **crosscountry**
Atlanta ve Detroit: **mode roadtrip**

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Ana menüden Special'ı seçin ve aşağıdaki kodları girin:
Jubei için Cammy kıyafeti: **Kare, L1, R1, R3, Sol, Üçgen, R1, Kare, Üçgen, L2**
Ohatsu için Chun-Li kıyafeti: **L2, L2, L3, Üçgen, Sol, Sağ, Sağ, L1, L2, Kare**
Roberto için Guile kıyafeti: **Sol, R3, Sağ, Sol, R3, L1, L2, R1, Sağ, R3**
Soki için Ryu kıyafeti: **R1, Kare, R1, Sol, Üçgen, R2, R3, Sağ, Sol, L2**
Tenkai için Ken kıyafeti: **L2, R2, Sol, Sağ, R3, Sol, L1, Kare, Kare, Üçgen**

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Oyunu durdurduğunuzda aşağıdaki kodları girerek diğer silahları açabilirsiniz:
Elektrikli testere: **Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Daire, Kare, Daire, Kare**
Oyuncak çekiç: **Sol, Sol, Sağ, Sağ, Daire, Kare, Daire, Kare, Yukarı, Aşağı**
Telefon: **Sağ, Sol, Sağ, Sol, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Daire, Kare, Daire, Daire, Kare, Kare**
Kılıçbalığı: **Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Daire, Kare, Daire, Kare**

PSYCHONAUTS

Oyun sırasında L1 ve R1'e basılı tutarak aşağıdaki kodları girin:
Tüm güçler: **Daire, Daire, Üçgen, R2, L3, Üçgen**
Tam sağlık: **L3, R2, R2, Daire, X, R3**
Yenilmezlik: **Daire, R2, Daire, Daire, Üçgen, L2**
Tam cephane: **R3, X, L3, L3, Üçgen, Daire**

THE DA VINCI CODE

Options menüsünden hileler bölümüne girin ve aşağıdaki kodları yazın:
Tüm bonuslar: **Et In Arcadia Ego**
Tüm görsel veritabanı girdileri: **Apocrypha**
İki kat sağlık: **Sacred Feminine**
Tanrı modu: **Vitruvian Man**
Bölüm seçebilme: **Clos Luce 1519**
Tek yumrukla öldürme: **Phillips**

PSP hileleri

SPLINTER CELL ESSENTIALS

Bonus Missions seçeneğinde aşağıdaki kodları girerek gizli görevleri açabilirsiniz:
Heroin Refinery görevi: Select'e basarak üç defa aynı anda L ve R
Television Free Indonesia görevi: Select'e basarak üç defa aynı anda L ve R
Paris-Nice görevi: Select'e basarak 12 defa aynı anda L ve R

MX VS ATV UNLEASHED: ON THE EDGE

Menüden Cheats bölümüne girin ve aşağıdaki kodları yazın:
Her şey: **TOOLAZY**
1.000.000 puan: **BROKEASAJOKE**
50cc motosikletler: **MINIMOTO**
Tüm makineler: **LEADFOOT**
Tüm pistler: **HUCKIT**

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Profil ismi olarak aşağıdakilerden birini yazın:
100.000$: **!bacon**
Tuner Takedown modundaki tüm polis arabaları: **!get-set**

WORMS: OPEN WARFARE

L ve R'ye aynı anda basılı tutarak sırasıyla; Üçgen, Aşağı, X, Yukarı tuşlarına basarsanız azalan sağlık barlarını tekrar doldurabilirsiniz.

TOMB RAIDER: LEGEND

Time Trials modunda Peru görevini 21:30'un altında bitirdiğinizde MG412, Japan görevini 12:15'in altında bitirdiğinizde RC650, Ghana görevini 20:00'nin altında bitirdiğinizde pompalı tüfek için sınırsız cephane kazanabilirsiniz.

geri sayım

OYUN DÜNYASINDAN, KÜLTÜR VE SANATA YATAY GEÇİŞ...

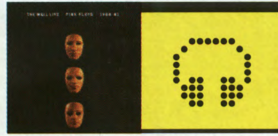


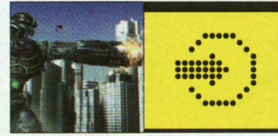
Size üniversiteden mezun olmanın dayanılmaz hafifliği ile sesleniyorum sevgili okurlar. Bu hafiflik inanın Yudum ayçiçek yağının yarattığı hafiflikten dahi çok öte... Geçen sayıdaki karamsarlığımın yerini Pollyanna vari bir bakış açısı aldı. Benim nazarımda artık Gargamel bile çok iyi bir insan. Bu anlamsız toz pembeliğimin dışında bu ay dopdolu bir Geri Sayım ile karşınızda bulunmanın mutluluğunu da yaşamaktayım. Filmler, albümler, konserler, röportaj, TV eleştirisi, RPS2D araştırması, yoldakiler ve daha neler neler... Siz de biliyorsunuz ki; bu hayat sadece oyun oynamakla geçmez. İşte sizi oyun oynamanın ötesine taşıyacak kurtarıcı sayfalar... Biraz kültür, biraz sanat, birazcık da sosyallik; tamam, yemeğiniz hazır.

Elif Akça

Elif Akça,
elif@ps2dergisi.com


dvd/sinema


albüm

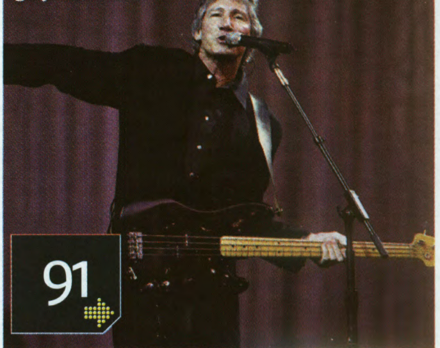

yoldakiler


araştırma



Bermuda Seytan Üçgeni'ni biliyorduk; ama Bermuda Seytan Dörtgeni ile bu film sayesinde tanıştık.

İstanbul'a geldi ve birçok insanın hayalini gerçekleştirdi.



Ölü doğan oyunlar... Heyecanlı beklenişlerin hüsranla bitişleri...

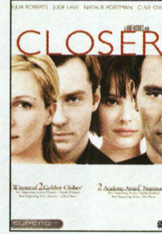




CLOSER

AŞK... NEREDESİN?


Dört büyük oyuncu, dört farklı karakter, dört farklı ilişki... Muhteşem performanslar...



YÖNETMEN
Mike Nichols
OYUNCULAR
Julia Roberts, Jude Law, Natalie Portman, Clive Owen
DAĞITIM
Sony

FİLM: Kişi bir "sinema şıpsevdisi" değilse eğer, çok fazla sayıda filmi "Aşık oldum." diyecek kadar beğenmez. Hele de bir film, aşk diye bir şeyin var olmadığını, en azından Holywood'un yıllardır bizlere gösterdiği gibi olmadığını anlatıyorsa, o filme aşık olmak çok daha zordur. Nasıl ki Elif, The Return'e aşık olduğunu şaşırarak itiraf ettiyse, ben de itiraf edebilirim ki "Aşk yoktur." dediği halde Closer'a aşık oldum. Graduate ve Angels in America gibi yapımların yönetmeni Mike Nichols'un, Patrick Marber'ın tiyatro oyunundan uyarladığı film muhteşem bir kadronun üstünde yükseliyor. Ve bu kadro, iki çiftin hayat hikayelerinin birbirine girdiği, çözümlenmesi zor ilişkiler yumağını çok başarılı bir şekilde bize aktarıyor. O kadar gerçek ve dürüstlüğüyle o kadar can acıtan bir film ki Closer,

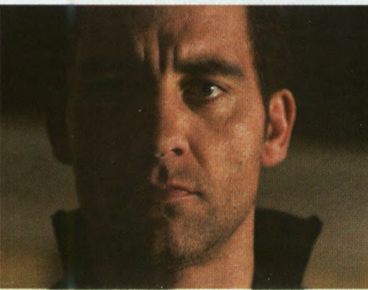
O kadar gerçek ve dürüstlüğü o kadar can acıtan bir film ki Closer, izlerken insanı neye uğradığına şaşırtıyor.

izlerken insanı neye uğradığına şaşırtıyor. Film ayrıca "Aşk nedir, nerededir, ne zaman başlar ve ne zaman biter? Aldatmak aşka mı aittir yoksa aşksızlığa mı?" gibi cevabı olmayan sorularla izleyenleri bunalıma sürüklüyor.

Dört oyuncunun inanılmaz performansları (filmdeki rolleriyle Natalie Portman ve Clive Owen Altın Küre aldılar), Mike Nichols'un kendine has, tiyatro vari üslubuyla birleşiyor ve ortaya unutulmaz bir sinema şaheseri çıkıyor. Parçalı bir kurgunun kullanıldığı film doğrusal bir yol izlemiyor hikayesini anlatmak için, zamanda ileri/geri gidiyor, mekanları değiştiriyor, çiftler değişiyor; ama merkezinde hep aşkı ve aşkın getirdiği büyük acıları tutuyor. Bir uyarı yapayım; Closer kolay izlenen bir film değil. Film, ilişkilerinin cicim aylarında olan çiftleri ilişkilerini didik didik sorgulamaya, yeni ayrılanları ise boğucu bir hüzne itebilir. **9/10**

EKSTRALAR: Yok denecek kadar az. Blower's Daughter'ın klibi, DTS ses seçeneği dışında ne bir röportaj, ne de bir perde arkası görüntüsü mevcut. **2/10**

KARAR: Sınırlı ekstralarına rağmen, dört dörtlük bir film sunan bu DVD mutlaka alınmalı.




Clive Owen'ın canlandırdığı Larry, filmin en 'gerçekçi' karakteri. Karşısında ise güzel, olgun ve yetenekli fotoğrafçı Anna var...

NATALIE

Ne iyi ettin de büyüdün!

Natalie Portman'ı Léon'da izlemiştik ilk olarak. Oradaki çarpıcı performansının arkasını getirmekte gecikmedi, o zamanların 'çocuk yıldız'ı. Star Wars'un ikinci üçlemesinde Padme'ye hayat vermek için seçilince, Holywood'un gişe filmleri için tekrar önemli bir yüz haline geldi. Oyunculuğu her geçen gün daha çok takdir edildi ve Closer'daki rolü ona Altın Küre getirdi. Muhteşem bir güzelliğe sahip Portman, V for Vandetta'da yine herkesi kendine hayran bırakacak bir performans sergiledi. O artık yeni neslin önemli kadın oyuncularından biri.






İste ilginç korkuluk Pancar Kafa...

HOWL'S MOVING CASTLE

ŞATO DEDİĞİN YÜRÜR MÜ HİÇ?

Her ne kadar daha önce hiçbir filmini izlememiş olsam da, ustalığı hakkında çok şey duyduğum animasyon dehası Hayao Miyazaki'nin son filmi Yürüyen Şato'yu (Türkçe'ye böyle çevrildi.), festivalden sonra her yerde aradım; ama bulamadım. Sonra bir yaz sürprizi yaptılar bana; okul bitti ve film vizyona girdi. Ben de koca salonda sadece dört kişi izlediğimiz filmi seyretmiş olmanın mutluluğuyla şimdi size izlenimlerimi aktarıyorum. Diana Wyne Jones'un masalından uyarlanan Yürüyen Şato, dünyamızın çeşitli tarihsel evrelerine göndermelerle dolu fantastik bir evrende geçiyor. Gidip de dönmemek isteyeceğiniz bu evrenin büyülü bir atmosferi var. O renk cümbüşünün içinde, arka planda çalan ve beni benden alan müzikle beraber sonsuza kadar yaşamak istedim filmi izlerken. Bu evrende bir savaş var; ama savaşın tarafları belirsiz. Kimse gerçekten kötü değil, evrenin Kötüler Cadısı bile zaman zaman iyilik yapabiliyor. Seçtiği olağanüstü renklerin ve yarattığı çizimlerin sayesinde savaşın anlamsızlığını, soğukluğunu, karanlığını muhteşem bir şekilde anlatıyor Miyazaki. Karizmatik, güçlü ama çok kırılgan kahraman Howl, sevginin gücüyle ayakta kalan Sophie, çift kişilikli bir şato, bildiğimiz korkuluklara hiç ama hiç benzemeyen Pancar Kafa gibi birbirinden ilginç ve güzel karakterle dolu bu animasyon, yaşlılığa bir övgü, aşka bir yüceltme ve barışa bir güzelleme... Çocuklar da, büyükler de izlemeli bu eseri, çünkü Miyazaki'nin masalının herkese söyleyebileceği birkaç sözü var. Dediğim gibi, bu benim ilk Miyazaki filmim ve Miyazaki müptelalarının söylediği şey beni dehşete düşürdü: "Yürüyen Şato, Miyazaki'nin önceki filmi Spirited Away'den (Ruhların Kaçışı) bir seviye aşağıda." Bu yorumu, benim Yürüyen Şato için söylediklerimle birleştirirsek Miyazaki'nin ne kadar yetenekli bir yönetmen olduğunu anlamak zor olmaz sanırım. MK



YÖNETMEN
Hayao Miyazaki
SENARYO
Reiko Yoshida, Hayao Miyazaki (Diana Wyne Jones'un masalından uyarlama)
SESLENDİRENLER
Oya Küçümen, Ziya Kürküt, Ülkü Ülker, Yonca Cevher, Atilla Şendil, Tülay Beklet
DAĞITIM
Bir Film



20 HAZİRAN 2006

Efsane Türkiye'de...

Siz bu satırları okurken, muhtemelen ben Kuruçeşme Arena'da, 20 Haziran akşamı hayatımın en güzel gecelerinden birini yaşamış olacağım. Yüzyılın önemli müzisyenlerinden, Pink Floyd'un kurucularından ve yaratıcılarından, basçı/vokalist Roger Waters, Türkiye'de ilk kez sahneye çıktı. Grubun yaptığı önemli albümlerden birini, Dark Side of The Moon'u baştan sona çaldı. MK



HÜSNÜ ŞENLENDİRİCİ

Hüsn-ü *Klarnet*

Bu sayıda finallerim ve yazmam gereken yazılar üst üste binince, yeni albümler dinlemek ve sizlere tanıtmak için pek vaktim olmadı maalesef. Ben de bunun üzerine arşivime döndüm. Hüsn-ü Klarnet, arşivden seçtiklerim arasında en yenisi. 2005 yılında çıkan ve Hüsnü Şenlendirici'nin en son stüdyo albümü olan Hüsn-ü Klarnet; bir klarnet ustasının, sevdiğimiz şarkıları nasıl baştan yaratabileceğinin ve nasıl daha da sevdirilebileceğinin en güzel kanıtı. Düzenlemeleri ve klarnetiyle tabir-i caizse döktüren Şenlendirici'nin Çığ isminde bir de bestesi var albümde. Baştan sona yorulmadan, zevkle dinlenebilen bir albüm Hüsn-ü Klarnet. Bu toprağın müziğini ve hikayesini fasıl masalarından caz konserlerine kadar her yerde dinletebilen Hüsnü Şenlendirici, Türkiye'nin yetenekli müzisyenlerinden biri. Hüsn-ü Klarnet de bu ustayı tanımak için muhteşem bir fırsat. Özellikle Leylim Ley şarkısının geçirdiği değişime şaşıracaksınız. MK



PINK FLOYD

Is There Anybody Out There? *The Wall Live 1980-1981*

Bir çığlıktır The Wall. Hayatımızı sarıp sarmalayan, hayatımızın içine giren; boşlukları doldurmakla kalmayıp yeni boşluklar yaratan ve onları da dolduran otoriteye, otoritenin kurumlarına, araçlarına bir başkaldırıdır. Birey kavramını yok eden, benliğimizi çalan ve her birimizi köle gibi kullanan sisteme karşı bir isyan bayrağıdır. Aynı zamanda, bir rock yıldızının yalnızlığını anlatır The Wall. Kalabalıklardaki anlamsızlığı, rock konserlerinin ayinlere dönüşmesini ve bu konserlerin kendi eleştirdiği kurumlara benzemesini anlatır. Acıdır The Wall'u yaşamak. Dinlemek de, izlemek de acıdır. Hayranlık uyandırıcıdır. Müzik tarihinin en güzel gitar sololarını duymak, en depresif sözleri işitmektir... Bu albüm, seyircisiz bir konserin nasıl olabileceğini anlatıyor. Grupla seyirciler arasında bir duvar var ve grup, konserin büyük bir bölümünde seyircileri görmeden müziğini icra ediyor. MK



QUEEN

Live At *Wembley Stadium*

The Magic Tour kapsamında, 12 Temmuz 1986 günü Queen, Wembley'i sallıyordu. 150 bin kişi, Freddie Mercury ile aynı anda Bohemian Rhapsody'i söylüyordu. Freddie, Brian May'e dönüp "Bizim dağılacağımızı söylüyorlar, biz herhalde ancak ölünce dağılırız..." diyor ve farkında olmadan çok acı bir haber veriyordu. Bu şov, birçok müzik eleştirmeni ve grubun hayranları tarafından "gelmiş geçmiş en muhteşem konser" olarak adlandırılıyor. 27 şarkının çalındığı konser, Freddie'nin canlı performansının doruğudur. Bu konseri her izlediğimde, gözlerimde yaşlarla orada olmak isterim. Ve onu hissetmek, onunla beraber aynı şarkıyı söylemek, 150 bin kişiyle aynı anda el çırpmak isterim. O 150 bin kişinin, 1986'yı yaşamış en mutlu insanlar olduklarını düşünürüm. DVD'nin Ekstralar bölümünde sahne arkası belgeseli, Brian May ve Roger Taylor'la yapılan röportajlar ve konseri farklı açılarla izleyebilme seçeneği bulunuyor. MK

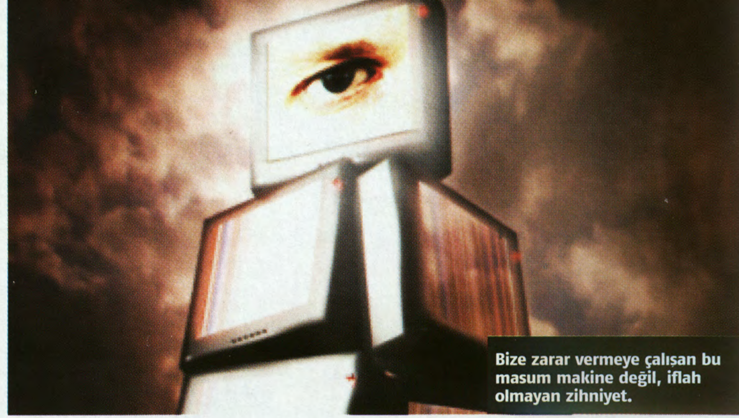


tv eleştirisi

YILDIZ KURBANLAR...

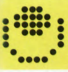


Türkiye'nin geleceği dans yarışmalarında!



Bize zarar vermeye çalışan bu masum makine değil, iflah olmayan zihniyet.

HER ŞEY BBG ile başladı. BBG'de herkes kavga ve gürültü izleyebiliyordu, ama aşk eksikti. İlişkilerin BBG evi içerisinde yaşanması hoş karşılanmıyordu. Bunun üzerine Benimle Evlenir misin? yayına koyuldu. BBG'ye sonunda resmi olarak aşk teması eklenmişti. Ama bu sefer de kavga oranı düştü programın. Hem kavga hem aşk en uç noktada olmalıydı ki, insanların iki büyük zayıf noktası aynı anda vurulabilsin. İşte tam o anda işin içine kaynanalar katıldı. Şimdi hem aşk, hem kavga, hem Türk örf ve adetleri bir aradaydı. Amaçlanan izlenme oranına düzeyine ulaşılmıştı; fakat bu sefer de program nedeniyle ölen zavallı insanlar kazanılan paralara balta vurdu. Biraz zamana ihtiyaç vardı. Ortam durulmalı, ölenler ya da ölümden daha rezil ve beter duruma düşenler unutulmalı, zihinler temizlenmeliydi. Ayrıca kayıp çok da büyük değildi, ne de olsa bir yandan Pop Star, Dans Star, Cart Star ve Curt Star devam ediyordu. Bu programlara eklenti paketi yapmak da daha kolaydı üstelik. Dans Star yarışmasında oryantal dans daha fazla seviliyorsa, Oryantal Star eklentisiyle kazanılan paralar kat kat artabilir; Pop Star'da arabesk tarzında şarkı söyleyen yarışmacı birinci oluyorsa hemen akabinde Arabesk Star isminde bir program ile bu şeytani başarı grafiğindeki yükseliş sürebilirdi. Merak etmeyin, zarar görmüyor kimse. Nasıl olsa programlardaki sigaralar, içki şişeleri ve marka isimleri sansürleniyor, böylece Türk gençliği sağlıklı gelişiyor. İçiniz rahat olsun. ■ **EA**



röportaj

DAĞHAN KÜLEGEÇ'İ BODRUM'DA KAPANA KISTIRDIK!



S'NEK TV'deki programı Overgame'den ve Hırsız-Polis dizisindeki Jilet rolünden tanıdığımız Dağhan Külegeç ile ufak bir röportaj yaptık. Dağhan'ı biraz daha yakından tanımak isteyenler yaklaşsın.

***Doruk:* Dağhan Külegeç için TV programcılığı mı yoksa drama oyunculuğu mu daha öncelikli?**
Dağhan: Biliyorsun Türkiye şartlarında tek işle geçinebilmek oldukça zor. Bu nedenle hepsi aynı derecede önemli benim için. Aynı ciddiyetle yaklaşıyorum yaptığım işlere ayrım yapmadan...

***Doruk:* TV programına sınırsız ekonomik olanaklarla bir altyapı sağlansa, nasıl bir prodüksiyon gerçekleştirmek isterdin?**
Dağhan: David Fincher'ın "The Game" filminin benim için ayrı bir yeri vardır. Bu filmi baz baz alarak, aynı derinlikte yine oyun temelli bir program harika olurdu.

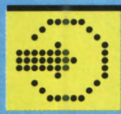
***Doruk:* Sinemaya ve özellikle Türk sinemasına bakış açını öğrenebilir miyim? Türk sinemasının son 25 yılı senin için ne ifade ediyor? Dünya sinemasında senin adına ayrı bir yeri olan uzun metrajlar nelerdir?**
Dağhan: Türk sinemasının bir çıkış içerisinde olduğu söyleniyor; ama ben inanmıyorum. Bizde maalesef sinema filmleri, televizyon filmi tadında çekiliyor. Tek fark video kamera yerine 35mm sinema kamerası kullanıyorlar ve sinema yapabilmek için bunun yeterli olduğunu düşünüyorlar. Bir de şuna karşıyım; ya sanat filmi ya da gişe beklentisi olan ticari filmler çekmek zorunda olduklarını düşünüyorlar. Bu anlayış da siyah ve beyaz arasındaki fark kadar keskin bir sonuç doğuruyor. Aradıkları renkleri kaçırdıklarını düşünüyorum. Dünya sinemasına geldiğimizde ise David Fincher'ın The Game'ini, Martin Scorsese filmlerini, özellikle de Casino'sunu çok severim. Onun dışında müzikallerin ayrı bir yeri verdir benim için. Öncelikle Andrew Lloyd Webber'in yapımlarını severim. Jesus Christ Superstar, The Phantom of The Opera Webber'in sevdiğim işleridir. The Blues Brothers'ı da unutmayalım.

***Doruk*: Peki müzik zevkin ne doğrultuda? Kendine yakın hissettiğin müzikal topluluklar ve solistler kimlerdir?**
***Dağhan*:** Şunu söyleyebilirim; artık benim için Roger Waters konserinden öncesi ve sonrası var. Bir rüyaydı ve gerçekleşti. Pink Floyd değildi; fakat Waters'ı canlı dinlemek, izlemek büyüleyiciydi. Bunun dışında Müslüm Gürses'in son albümü keyifli olmuş. Aslında şöyle özetleyebilirim; Heavy Metal türevlerinden Black Metal ve Death Metal dışında her tür müziğin bana hoş gelen örneklerini dinlerim...

***Doruk*: Spectrum, Commodore, Amiga 500, PS gibi konsolları arka arkaya sıraladığımda aklına gelen şeyler neler oluyor?**
***Dağhan*:** Spectrum'da Deep diye bir oyun vardı; bir deniz altıyla ilerliyordun onu hatırlıyorum. Amiga'da Sensible'ı tek geçerim. PC'de adventure oyunlarını severdim. Özellikle Lucas Arts'ın oyunlarını... PlayStation'da ise Winning Eleven ve Grand Turismo derken bir baktık ki yıl 2006 olmus.

***Doruk*: Yazı İşleri Müdürü'müz Fırat Akyıldız ile Pro Evolution Soccer oynadığınızı ben biliyorum. Asıl önemli nokta şu: Kim daha iyi, sen mi Fırat mı?**
***Dağhan*:** 10 maç yapsak yedisini alırım valla. Zaten üç maç yaptık, ikisini kazandım. Ayrıca laf aramızda Elif A. daha iyi bir Winning Eleven oyuncusu. (10 maç yapsak sekizini alırım Dağhan'cığım. - FA)

***Doruk*: Teşekkürler Dağhan, başka söylemek istediğin bir şey yoksa röportajı bitiriyorum.**
***Dağhan*:** Umarım derginiz daha iyi yerlere gelir ve hak ettiği satışı yapar.
■ **DA**



yoldakiler

PS2 ve PSP oyunları için saatli maarif takvimi...

TEMMUZ	TÜR	DAĞITIM
Arthur and the Minimoys	Adventure	Atari
Arthur and the Minimoys	Adventure	Atari
Astonishia Story	RPG	Ubisoft
Battlestations Midway	Strateji	Eidos
Bounty Hounds	Shooter	Namco
Capcom Puzzle World	Puzzle	Capcom
Carol Vorderman Sudoku	Puzzle	Xplosiv
Carol Vorderman Sudoku	Puzzle	Xplosiv
Cars	Yarış	THQ
Crusty Demons	Yarış	Deep Silver
Def Jam Fight for NY: The Takedown	Dövüş	EA
Earache Extreme Metal Racing	Yarış	Metro 3D
Jaws Unleashed	Aksiyon	THQ
Kingdom Hearts II	RPG	Square-Enix
Miami Vice: The Game	Aksiyon/Adventure	Vivendi
Micro Machines V4	Yarış	Codemasters
Micro Machines V4	Yarış	Codemasters
Stateshift	Yarış	Playlogic
Street Fighter Alpha Anthology	Dövüş	Capcom
Superman Returns	Aksiyon	EA
Superman Returns	Aksiyon	EA
The Ant Bully	Aksiyon/Adventure	Midway
The Godfather	Aksiyon	EA
Winter Sports	Spor	Oxygen
World Championship Poker 2	Poker	Oxygen
World Championship Poker 2	Poker	Oxygen
World of Pool	Spor	Ghostlight
World War II: Air Supremacy	Shooter	Midas
AĞUSTOS	**TÜR**	**DAĞITIM**
Bully	Adventure	Rockstar
Final Fantasy XII	RPG	Square-Enix
Garfield 2	Platform	The Game Factory
Let's Make a Soccer Team!	Spor	Sega
Mortal Kombat: Unchained	Dövüş	Midway
Noddy and the Magic Book	Platform	The Game Factory
Poker Face	Poker	Play Technologies
Spinout	Yarış	Ghostlight
Strawberry Shortcake	Platform	The Game Factory
The Fast and the Furious	Yarış	Namco
The Fast and the Furious	Yarış	Namco
Totally Spies	Adventure	Atari
World Tour Golf	Spor	Oxygen
World Tour Golf	Spor	Oxygen
EYLÜL	**TÜR**	**DAĞITIM**
B-Boy	Müzik	Sony
B-Boy	Müzik	Sony
Guilty Gear Judgment	Dövüş	THQ
James Pond Codename Robocod	Platform	Play It
LEGO Star Wars: The Original Trilogy	Platform	Activision
LEGO Star Wars: The Original Trilogy	Platform	Activision
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Aksiyon	Konami
Phantasy Star Universe	RPG	Sega
Pilot Academy	Simulasyon	Rising Star
Power Stone Collection	Dövüş	Capcom
Radiata Stories	RPG	Square-Enix
Reservoir Dogs	Aksiyon	Eidos
Rule of Rose	Korku	Sony
Splinter Cell Double Agent	Aksiyon	Ubisoft
Suikoden V	RPG	Konami
Tekken: Dark Resurrection	Dövüş	Sony
The Quest for Aladdin	Adventure	Liquid
The Quest for Robin Hood	Adventure	Liquid

RADAR

Görüş mesafesindekiler...

ÇIKTI



URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE
Riot Response'un 75. sayfadaki incelemeyi kaçıranlar için RPS2D'nin Temmuz sayısını yeniden yayınlıyoruz...

YAKINDA



SUPERMAN RETURNS
Bu bir kuş! Bu bir uçak! Hayır hayır, bu Superman! Geliyor, buraya geliyor!

ÇOK UZAKTA



PRO EVOLUTION SOCCER 6
İyi haberleri de aldık; WE10'daki sorunlar giderilecekmiş. Eh, Ekim ayına ne kaldı?



Tuna
WORLD WAR II: AIR SUPREMACY
"Bu saatten sonra savaş oyunlarında rakip tanımam! Neydi bakayım; gez-göz-arpacık..."

The Quest for the Snow Queen	Adventure	Liquid
Yakuza	Aksiyon	Sega
World War II: Combat Elite	Shooter	Deep Silver
Xyanide Resurrection	Shooter	Playlogic
EKİM	**TÜR**	**DAĞITIM**
Cartoon Network Grand Prix	Yarış	The Game Factory
Family Guy	Adventure	Take Two
Impossible Mission	Adventure	Play It
Legend of the Dragon	Aksiyon/Adventure	The Game Factory
Mortal Kombat: Armageddon	Dövüş	Midway
Pro Evolution Soccer 6	Spor	Konami
Pro Evolution Soccer 6	Spor	Konami
Scarface: The World is Yours	Aksiyon/Adventure	Vivendi
KIŞ	**TÜR**	**DAĞITIM**
Ace Combat Zero: The Belkan War	Simulasyon	Sony
Barnyard	Adventure	THQ
Battlezone	Aksiyon	Atari
Beatmania	Müzik	Konami
Call of Cthulhu: Destiny's End	Aksiyon/Adventure	Ubisoft
Capcom Classics Collection Reloaded	Aksiyon	Capcom
Chess Battle	Satranç	Konami
Destroy All Humans 2	Aksiyon/Adventure	THQ
Dungeon Siege: Throne of Agony	Strateji	Take Two
Gangs of London	Aksiyon	Sony
Gangsters Ride	Aksiyon	GMX
Gun Showdown	Aksiyon	Activision
Just Cause	Aksiyon	Eidos
Killzone: Liberation	Shooter	Sony
Marvel Legends	RPG	Activision
Medal of Honor: Airborne	Aksiyon	EA
Okami	Adventure	Capcom
Rush	Yarış	Midway
SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab	Platform	Blitz
Steel Horizons	Strateji	Konami
Super-Bikes Riding Challenge	Yarış	Black Bean
Tony Hawk's Project 8	Aksiyon	Activision
WWE SmackDown Vs Raw 2007	Spor	THQ
WWE SmackDown Vs Raw 2007	Spor	THQ
2007	**TÜR**	**DAĞITIM**
God of War II	Aksiyon	Sony
Rogue Galaxy	RPG	Sony
Spider-Man 3	Aksiyon	Activision
Spider-Man 3	Aksiyon	Activision
Transformers: The Movie	Aksiyon	Activision
Transformers: The Movie	Aksiyon	Activision
BELLİ DEĞİL	**TÜR**	**DAĞITIM**
Ape Escape: Million Monkeys	Platform	Sony
Arc the Land: End of Darkness	RPG	Namco
Byte Hell 2000	Puzzle	Sony
Code Age Commanders	RPG	Square-Enix
Curious George	Platform	Namco
Eragon	Aksiyon/Adventure	Vivendi
Eragon	Aksiyon/Adventure	Vivendi
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	Aksiyon	Square-Enix
Gekido: The Dark Angel	Dövüş	Belli Değil
God Hand	Aksiyon	Capcom
Grandia III	RPG	Square-Enix
Metal Slug Collection	Aksiyon	Belli Değil
Open Season	Aksiyon/Adventure	Ubisoft
Payout Poker and Casino	Poker	Namco
Ruff Trigger: The Vanocore Conspiracy	Aksiyon	Natsume
Samurai Champloo: Sidetracked	Dövüş	Namco
Sega Rally	Yarış	Sega
Shining Tears	RPG	Sega
Sid Meier's Pirates!	Aksiyon/Adventure	Take Two
SOS: The Final Escape 2	Aksiyon/Adventure	Belli Değil
Star Trek: Tactical Assault	Strateji	Belli Değil
Steambot Chronicles	Aksiyon	Belli Değil
Tales of Legendia	RPG	Namco
The King of Fighters 2006	Dövüş	Belli Değil
Truth or Dare	EyeToy	Belli Değil
Wild Arms 4	RPG	Belli Değil

RENKLER
PS2 OYUNU
PSP OYUNU



Ömür
DESTROY ALL HUMANS! 2
"Tüm insanlığı yok etmemiş miydim ben? Demek ki gözden kaçırdıklarım olmuş!"



Hasan
SPONGEBOB SQUAREPANTS: CREATURE FROM THE KRUSTY KRAB
"Doğada bulunan dört element; ateş, su, toprak, sünger!"

Ölü Doğan Oyunlar Burada Yatıyor

"İlk bakış"larını okudunuz, ekran görüntülerini gördünüz, oyunu beklemeye başladınız ve sessizlik... Oyun iptal edildi. El fenerinizi hazırlayın; oyun mezarlığına giriyoruz!

ALIENS: COLONIAL MARINES

YAPIM: CHECK SIX STUDIOS
DAĞITIM: EA **ÖLÜM ZAMANI:** EKİM 2002

ÖLÜM SEBEBİ: Colonial Marines, daha ilk bakışta kendini gösteren oyunlardan biriydi. Heyecanlı, vurdulu-kırdılı, sevdiğimiz türden bir oyundu. İlk ekran görüntüleri hepimize umut vermişti. "Takım yönteme" üzerine kurulu olan oynanışı merak uyandırmıştı. İlk söylentiler oyunun biraz ağır bir tempoda ilerlediği yönündeydi ama bu hiçbirimizi endişelendirmemişti. Ve sonra, bir anda gözden kayboldu.

Bir ürünün lisansını alıp oyun yapmak dışarıdan göründüğü kadar kolay değildir. Bu örneğimizde bu sorun giderilmiş, lisans hakları 20th Century Fox'tan satın alınmıştı. Oyun iptal edildiğinde ise yapılan tek açıklama, Colonial Marines'in EA'nın standartlarına uygun olmadığıydı. Peki ya Catwoman uygun muydu?

ÇELENK-METRE





Uzaylılar hala oralarda bir yerlerde... Sabırla yeni bir oyunun yapılmasını bekliyorlar.

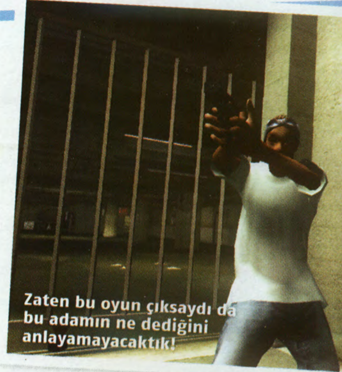
FEAR & RESPECT

YAPIM: EDGE OF REALITY
DAĞITIM: MIDWAY **ÖLÜM ZAMANI:** MART 2006

ÖLÜM SEBEBİ: Mafya ve çete savaşları son zamanlarda pek çok oyuncunun ilgisini çeker hale geldi. Oyuncuların ilgi alanlarına giren konular her zaman oyun yapımcılarının favorisidir. Bu yüzden, Grand Theft Auto gibi oyunların benzerleri art arda piyasaya çıkıyor (Driver, The Godfather vs). Midway de bu yarışta avantaj sağlamak için sağlam bir ekip kurdu. İçinde Snoop Dogg ve John Singleton gibi konuyla yakından ilgili kişilerin de bulunduğu bu ekip yeni bir "arka sokak dalaşı" oyunu için kolları sıvamıştı ki, Midway'in yöneticisi David Zucker, aynı konuyu yeniden pişirip ortaya çıkarmanın mantıksız olduğunu fark etti ve geç olmadan kefen kapatıldı.

ÇELENK-METRE





Zaten bu oyun çıksaydı da bu adamın ne dediğini anlayamayacaktık!





ODDWORLD STRANGER'S WRATH

YAPIM: ODDWORLD INHABITANTS **DAĞTIM:** EA **ÖLÜM ZAMANI:** EYLÜL 2004

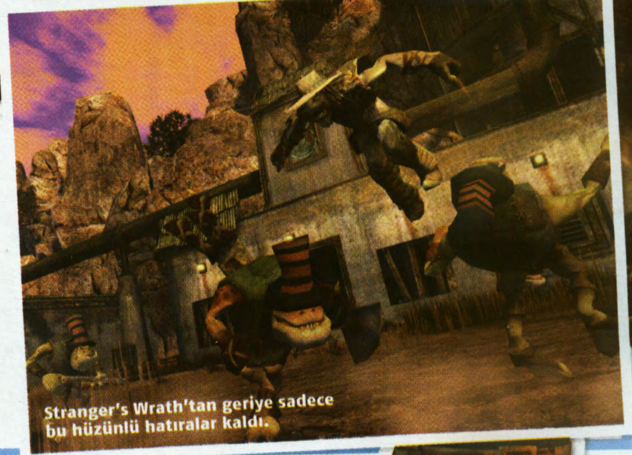
ÖLÜM SEBEBİ: Bilim-kurgu-spagetti-western türünün bu oyunla ortaya çıkmış olmasını bir kenara bırakırsak, Oddworld'un kayda değer bir seri olduğunu söyleyebiliriz. PSOne'da ciddi anlamda bir başarı yakalamış olan serinin PS2'ye uyarlanması başından sonuna dek sorunlu oldu. Munch's Stone adlı oyun PS2 için hazırlanmaktaydı fakat piyasaya ufak (!) bir değişiklik sonucunda bir Xbox oyunu olarak çıktı. Rotadaki bu sapmanın gerekçesi ise PS2 için oyun geliştirmenin çok zor olmasıydı.

Xbox versiyonu piyasaya çıktıktan sonra, Stranger's Wrath'ın PS2 için hazırlanmakta olduğunu duyduğumuzda epey şaşırdık haliyle. Diğer gelişmeler ise bizi daha az şaşırttı. Oyunun bazı bölümleri dış yapımcılara aktarıldı ve bu, PS2 versiyonunu sekteye uğrattı. EA'nın farklı formatları aynı anda piyasaya çıkartma merakı ve baskısı nedeniyle sınırlar zorlandı ama kan kaybetmekte olan hastamız daha fazla dayanamayarak hayata gözlerini yumdu.

ÇELENK-METRE







Stranger's Wrath'tan geriye sadece bu hüzünlü hatıralar kaldı.

Dönüşüm muhteşem olacak!

MEDAL OF HONOR: FIGHTER COMMAND

YAPIM: EA LA **DAĞTIM:** EA **ÖLÜM ZAMANI:** NİSAN 2002

ÖLÜM SEBEBİ: Fighter Command ilk duyurulduğunda 2001 yılındaydık. O zaman henüz Dünya Kupası'nda üçüncü olmamıştık ve bizi mutlu eden yegane şeylerden biri, Medal of Honor'ın sadece "hava savaşı"nı konu alan bu oyununun piyasaya çıkacak olmasıydı. Üstelik aynı yıl MoH: Frontline da duyurulmuştu.

Mutluyduk; Pasifik'te "it dalaşı" yapabilecek ve oyundaki multiplayer modlardan birinde, birimiz uçağı idare ederken diğerimiz makineli tüfek kullanabilecektik. Fakat tabii ki, EA sonradan ayakları yere basan, kanatlar ve uçak motorları yerine postallar üzerine kurulu olan bir FPS'yi tercih edip bizi yüzüstü bıraktı.

ÇELENK-METRE

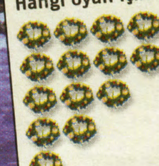


Bu görüntü hayallerimizin nasıl suya düştüğünü kelimelerden daha iyi anlatıyor.





ÇELENK-METRE 2006
Hangi oyun için ne kadar üzüldüğümüzü belirtir.



Kadir İnanır gözyaşları
"Sanırım bayılacağım!"
Timsah gözyaşları
"En azından çok acı çekmedi!"
Mutluluk gözyaşları

DAREDEVIL: THE MAN WITHOUT FEAR

YAPIM: ENCORE/5000FT **DAĞITIM:** THQ
ÖLÜM ZAMANI: MAYIS 2004

ÖLÜM SEBEBİ: Ardından en az üzüldüğümüz iptal edilen oyunlar, sadece tek ekran görüntüsü yayınlanmış olan oyunlardır. Böylece onlarla ciddi anlamda duygusal bir bağ kurma fırsatı bulamaz ve kayıptan dolayı çok üzülmeyiz. Bu oyunlar, bir filmdeki karakterin görüntüsünün silinerek ekrandan kaybolması gibi hayatımızdan çıkar.
İşte Marvel'ın kör süper kahramanının oyunu da bu şekilde iptal edildi; çalışmalar başladıktan sonra bir sabah, o gün sol tarafından kalkmış olan bir yetkili, oyun yapımını bıraktıklarını ve artık sadece dağıtım ile ilgileneceklerini açıkladı. O anda geliştirmekte oldukları tek oyun da Daredevil olduğu için ekip kovuldu, Geri Dönüşüm Kutuları boşaltıldı ve olayı unutmak için oda yeniden boyandı.

ÇELENK-METRE



STARCRAFT: GHOST

YAPIM: BLIZZARD ENTERTAINMENT, NIHILISTIC, SWINGIN' APE
DAĞITIM: BLIZZARD ENTERTAINMENT
ÖLÜM ZAMANI: MART 2006

ÖLÜM SEBEBİ: Bu kayıp aslında çok da sürpriz olmadı bizim adımıza. Acı verici ve son derece can sıkıcı bir ölüm olduğu kesin ama olası bir olaydı. StarCraft: Ghost, Nav adıyla anılan (Lara Croft kadar olmasın) çekici bir bayanın başrolde yer aldığı bir bilim-kurgu oyunuydu. 2002 yılında oyun hakkındaki ilk bilgiler açığa çıkmaya başladığında pek çok konsol oyuncusu için Ghost hiçbir şey ifade etmedi. Çünkü bu konsol oyuncularının büyük bir kısmı, PC'de çok popüler bir strateji oyunu olan StarCraft'ın adını bile duymamıştı.



Geçen yıllar içinde, oyun üzerinde tam üç farklı ekip çalıştı. Blizzard tarafından uzun aralıklarla yeni ekran görüntüleri yayınlandı, fakat bu görüntüler bize fikir verecek kadar detaylı değildi. Bir ara oyunu yakından gördüğünü iddia edenler bile oldu. İlk yorumlar "Eh, fena değil işte..." gibi belirsiz, heyecansız yorumlardı. Oyuncu tayfasının dikkatini çekmeyen bu gelişmeler, mükemmeliyetçi yaklaşımı ile nam salmış olan Blizzard'ı da tatmin etmekten uzaktı. Durum böyle olunca, Blizzard bu yılın başında yılların emeğini (ve güzel Nova'yı) rafa kaldırma kararı aldı.
İyi haber ise şu: Ghost üzerindeki çalışmalar, bilinmeyen bir tarihte, bilinmeyen bir mekanda, bilinmeyen bir ekip tarafından tekrar ele alınacakmış. Ama kim bekler hain Ghost'u?



Bu görüntü hakkında yorum yapmak saygısızlık olur herhalde...

ÇELENK-METRE



GOOD COP, BAD COP

YAPIM: REVOLUTION SOFTWARE
DAĞITIM: YOK **ÖLÜM ZAMANI:** 2002'NİN SONLARI

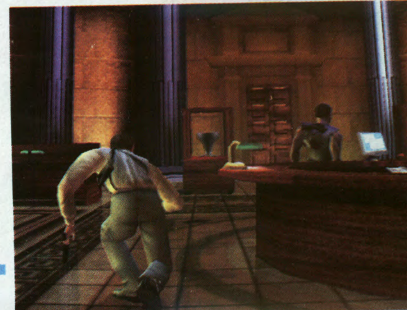
ÖLÜM SEBEBİ: Şanssızlık bir an olsun bu oyunun yakasını bırakmadı. Oyunu geliştiren Revolution, aslında büyük firmalar için dışarıdan iş yapmakta olan küçük ölçekli bir şirket. Onları Broken Sword serisinden net bir şekilde hatırlayabilirsiniz. Asıl sorunları birden fazla projeyi aynı anda yürütebilecek kapasiteye sahip olmamaları; The Sleeping Dragon işini aldıkları anda kendi çabalarıyla geliştirmekte oldukları Good Cop bir anda kenara atılmak zorunda kaldı. Aslında gelecek vaat eden bir oyundu, Good Cop Bad Cop. Oyunda, Ben Kellman adındaki, öldürülen babasının intikamını almak isteyen bir polisi canlandıracaktınız. İlgi çekici olan ise Kellman'in, intikamını almak için, yasal yolların yanı sıra kötü tarafa geçerek yasa dışı yolları da kullanabilecek olmasıydı. Oyunda pek çok farklı son bulunacaktı. Olmadı...



Bu oyun Broken Sword yüzünden mi iptal edildi? Bazı kararları anlamak gerçekten zor...

ÇELENK-METRE







OutRun'dan daha iyi olabilir miydi acaba? Bunu asla öğrenemeyeceğiz!

LAMBORGHINI

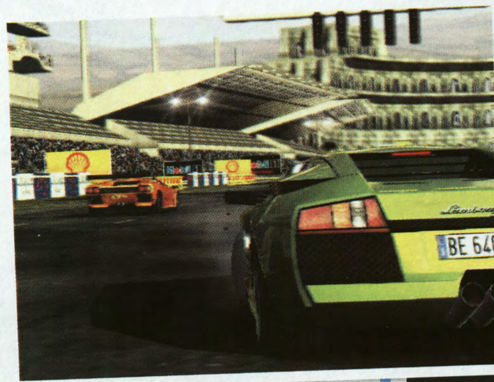
YAPIM: RAGE SOFTWARE
DAĞITIM: RAGE SOFTWARE
ÖLÜM ZAMANI: OCAK 2003

ÖLÜM SEBEBİ: Gelecek vaat eden bir oyunun ortada hiçbir sebep yokken iptal edildiğini görmek gerçekten de yüreğimizi parçalıyor. İtalyan üreticiden oyun için tüm hakların satın alındığını duyduktan sonra, Lamborghini hayranları o sapsarı araçlara binip uzak yerlere doğru yol alma hayallerine dalmışlardı bile. Geliştirilme aşamasındayken bu oyunu birkaç kez oynama fırsatımız olmuştu ve daha ilk denememizde bile hızı hissetmiş, oyundan çok etkilenmiştik... Derken, bir gün Rage Software kapandı ve oyun iptal oldu. Rage'in küllerinden doğan Juice Games bize farklı oyunlar sundu sunmasına ama bizim aklımız Lamborghini'de kaldı. Düşünsenize; kontrolünüzde sapsarı, pahalı bir araba ve upuzun yollar... Snıff...

ÇELENK-METRE







KÖSTEBEK

Kimliğini gizli tutmaya söz verdiğimiz bir dağıtımcı firma yetkilisi, neden bazı iyi oyunların iptal edildiği hakkında ipuçları veriyor.

"Pek çok oyun, çok farklı sebeplerden dolayı siz onlardan haberdar bile olamadan iptal edilebilir. Bir defasında bir oyunun çok fazla sayıda fikir nedeniyle iptal edildiğini bile görmüştüm. Geliştirici ekip farklı yaratıcı fikirler üretip duruyordu; her ortaya çıkan yeni fikir bir öncekinden daha iyiydi ve bu yüzden proje devamlı yön değiştiriyordu. Sonunda oyun bu değişiklikler nedeniyle takvimin altı ay gerisinde kaldı ve iptal edildi.
Piyasa araştırmaları, pek çok iyi oyunun ölüm nedenlerinden biridir; eğer kimse satın almayacaksa oyunun ne kadar iyi olduğu hiç önemli değildir. Test grupları da bir oyunun kaderini etkileyebilir. Aynı şekilde, acımasız ilk bakışlar da oyunun yapım aşamasında ipinin çekilmesi için yeterli olabilir. Hatta bir şirket yetkilisinin o gün ters tarafından kalkması dahi iptal için geçerli bir sebep olarak kabul edilir. Bir oyun hazırlanırken başka bir oyunun piyasa çıkması, üzerinde daha önce çalışılmaya başlanmış olsa bile oyunun gecikmesine, hatta piyasaya hiç çıkmamasına yol açabilir; siz onca emekle bir oyun hazırlarken başka biri daha iyi bir fikirle ortaya çıktığında oyununuzun hiçbir şansı kalmaz. Bazen de sadece yasal sebeplerden dolayı lisans alınamaz ve oyun tasarım aşamasında iptal edilir."



MÜEBBET MUHABBET

İÇİ BOŞ FRANSIZ ZIRVALIĞI: KRUASAN (CROISSANT)

– Aaaa! Ne kadar güzel bir çay süzgeci bu böyle Cenk Bey!
– O çay süzgeci değil Erdem Bey, Ay Kuyruk. Black Molly diye de bilinir.
– Peki niye akvaryumda duruyor?
– Çünkü o bir balık Erdem Bey. Ayrıca durmuyor, yüzüyor gördüğünüz gibi.
– Evet. Sürekli bir hareket halinde Cenk Bey. İyi ki çay süzgeci değilmiş. Zira bardağı kendisinin altında tutmamız mümkün görünmüyor.
– Erdem Bey siz ruh hastası mısınız?
– Benimle bu tonda konuşmayın lütfen Cenk Bey. Ya da butonda konuşmayın. Eheheh!
– Gerçekten esprilerinizle yine yaşama sevincimi elimden aldınız.
– Siz de elinizde tutmasaydınız, düzgün bir yerde saklasaydınız kendisini Cenk Bey nihohoh!
– HıııaaAAArghHH!
– Neyse espirilerimi bırakın da Cenk Bey, şu elimdekileri nereye koyacağımı bana gösterin lütfen.
– Nedir onlar öyle Erdem Bey?
– Potansiyel demlik poşetleri Cenk Bey.
– Onlar laylon torba değil mi?
– Şu an için öyle ama az sonra her birinin içine birer demlik koyacağım ve o andan itibaren demlik poşeti olarak anılacak. Nasıl espri?
– HAYIIIIIIIIR!
– Aaaaaa atladı!

KARŞILAŞTIRMA: RIDGE RACER VS CSI MIAMI

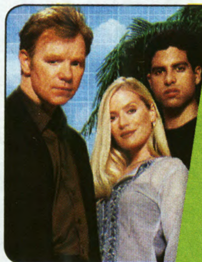
Merhaba sevgili RPS2D okurları. Bu yazımızda PSP'nin vazgeçilmez oyunlarından, hatta artık "Bir PSP klasiği" olarak anılabilecek olan Ridge Racer ile yine klasikler arasına girmeyi çoktan hak etmiş olan CSI Miami adlı diziyi karşılaştıracağız.

OYNANABİLİRLİK



Ridge Racer bilindiği üzere bir yarış oyunu. Bu nedenle de kendisini oynamak gerekiyor; ama olsun. Bu oyun gerçekten de kolay oynanabilen bir oyun değil, zira önce PSP'nizi nereye koyduğunuzu falan bulmanız, içine oyunun UMD'sini koymanız, şarjınızı ve şansınızı denemeye başlamanız gerekiyor. Yani oynamayı bırakın, oyuna başlamanız için bile bir sürü şey yapmalısınız. Çok saçma.
CSI Miami ise bir dizi olduğundan oynanabilirliği sıfır. Tek yapmanız gereken Dizimax'i açıp yayın saatini beklemek. Yani size bağlı olmayan bir olayı var. Sırf "Ne biçim oyun bu?" demeyelim diye kendisini bir dizi yapmaları ise ayrı bir saçmalık.
Yani Ridge Racer ile CSI Miami oynanabilirlik açısından tamamen zıt kutuplarda yer alıyor. Şunun ortasını ne zaman bulacaklar?

GÖRÜNTÜ, SES, HEYECAN VS



Ridge Racer görüntü kalitesi bakımından tatmin edici gibi gözükmesine rağmen dikkatli baktığınızda her şeyin çizim ve bilgisayar hilesi olduğunu anlamanız uzun sürmüyor. Oysa CSI Miami'de her şey ve herkes gerçek. Yani kameralarla bayağı çekimler falan yapılmış. "Helal olsun!" demek istiyorum.
İncelediğimiz kahramanlarımızın belki de tek ortak yanı ses olgusu. Zira Ridge Racer'da da CSI Miami'de de habire konuşan birer geveze mevcut.
Gelelim heyecan kısmına: Ridge Racer'da olayın bir araba yarışı olduğu ve her parkurun üç tur sonra biteceği o kadar belli ki, yani bu kadar olur. Tek merak ettiğimiz şey ise kimin birinci olacağı. Ne var ki, nasıl olsa birisi birinci olacağına göre bu da merak konusu olmaktan çıkıyor. CSI Miami'de ise heyecan neredeyse dorukta. Dizinin sonuna kadar olayın nasıl çözüleceğini bilememek insanı çıldırtıyor. Bir gün Horatio Caine'i de vuracaklar; ama bakalım ne zaman...

NETÇE

Netçe olarak şunu söyleyebiliriz: Ridge Racer uzun süreli oynamalara açık bir oyun değil. Hep aynı şeyler, motor sesleri, geveze ve yalaka bir adam sesi, habire drift, habire drift... CSI Miami'nin her bölümü farklı; ama maksimum 42 dakika sürüyor ve diziyi istediğiniz zaman bulamıyorsunuz. Yani şöyle her istediğimizi karşılayacak birşey yok mu bu dünyada? Yapamayacaklar mı bunu bu kadar teknolle? artık be! Bıktım, usandım vallahi billahi!

BİR DOĞA HARİKASI: BÖCEKLER

Doğada gözle görülebilen en küçük hayvanlara "böcek" adı verilir. En büyük hayvanlara ise "balina" deriz.
Böceklerin en sevdiğimiz yanı üzerlerine bastığımızda hiç itiraz etmeden ezilmeleridir. Ezildiklerinde loot olarak bize özsuyu bırakırlar. Terliğin alt kısmında biriken bu özsuyunu evde yürürken nereye gittiğimizi gösteren bir iz olarak kullanırız. Buna annelerimiz "pislik" der.
Böceklerin bir sürü bacağı vardır. Fakat kısa oldukları için bir işe yaramaz. Mesela hiçbir böcek bir kaplanı koşuda yenemez. Halbuki o bacaklar yanyana yerine üst üste yapıştırılmış olsaydı durum farklı olurdu. Ama böcek işte, nerden bilecek...
Evlerimizde yaşayan böceklere "iyyy" ya da "ığğğ" deriz. İyyy'ler genelde ayakkabılarımızın içine girerek bizlerle iletişim kurmaya çalışırlar. Iğğğ'ları ise açıkta bıraktığımız yemekleri mutfağa taşımaya çalışırken görürüz. İki türü de çok şeker olan bu hayvanların bazıları, çok çalışarak uçma yetisi kazanmışlardır. Kendilerini tebrik ediyor, başarılarının devamını diliyorum.



ANKETİMİZİ DOLDURUP BİZE YOLLAYAN HERKESE CHIP OYUN ÖZEL SAYISI BEDAVA

Adres: Vefa Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok, 34349, Gayrettepe/İstanbul
Internet üzerinden katılım için: www.level.com.tr/playstation2/okuranketi



Adınız: ....
Soyadınız: ....
E-mail: ....
Adres: ....
Telefon: ....
Cinsiyet: ....
Yaşınız: ....

Öğretim Durumunuz:
a) İlköğretim
b) Lise
c) Yüksek okul
d) Üniversite
e) Yüksek Lisans
f) Doktora

Aylık gelir:
a) 1.000 YTL altı
b) 1.000 YTL - 3.000 YTL
c) 3.000 YTL - 5.000 YTL
d) 5.000 YTL - 7.000 YTL
e) 7.000 YTL üstü

Hangi sektörde çalışıyorsunuz?
a) İnşaat / Nakliye
b) Hizmet
c) Kamu
d) İmalat
e) Ticaret
f) Finans
g) Öğrenci
h) Diğer

1- Derginizi nereden satın alıyorsunuz?
a) Bayiden
b) Süpermarketten
c) Kitabevinden

2- Resmi PlayStation 2 Dergisi okuru olarak ben...
Yaşam standardımı yükseltecek etkinlikleri takip ederim Evet / Hayır
Evimle / odamla uğraşmaktan keyif alırım Evet / Hayır
Bazen kendim için lüks bir şeyler almak güzel bir duygu Evet / Hayır
İyi giyinmek benim için önemli Evet / Hayır
Fiyat ve kalite arasında bir ilişki olduğuna inanıyorum Evet / Hayır

3- Ailenizde kaç adet otomobil var?
a) Yok
b) 1 adet
c) 2 adet
d) 3 adet

4- Oturduğunuz ev size mi ait yoksa kira mı?
a) Evet, bana ait
b) Kiracıyım

5- Gelecek yıllarda gayrimenkul almayı/değiştirmeyi planlıyor musunuz?
a) Hayır
b) Evet, 1 yıl içerisinde
c) Evet, 2 yıl içerisinde
d) Evet, 3 yıl içerisinde
e) Evet, 3 yıldan fazla bir zaman içerisinde

6- Kredi kartı kullanımında banka seçim kriterleriniz nelerdir?
( ) Güvenlik
( ) Faiz oranı
( ) Üye iş yerleri
( ) Taksit seçenekleri
( ) Kampanyalar
( ) Diğer

7- Yılda kaç kez tatile gidiyorsunuz?
a) Tatile gitmiyorum
b) Yılda 1 kez
c) Yılda 2 kez
d) Yılda 3 ve daha fazla

8- Boş zamanlarınızı nasıl değerlendiriyorsunuz?
( ) Tiyatroya gitmek
( ) Sinemaya gitmek
( ) Kitap okumak
( ) Spor
( ) Bilgisayar & Internet
( ) Müzik dinlemek
( ) Alışveriş yapmak
( ) TV seyretmek
( ) Diğer

9- Aşağıdaki teknolojik ürünlerden sahip olduklarınızı lütfen işaretleyiniz.
( ) Plazma TV
( ) Divx Player
( ) DVD Player
( ) Dijital Uydu Receiver
( ) Dijital Video Kamera
( ) DVD Kaydedici
( ) Projeksiyon
( ) Diğer ....

10- Fast food yeme alışkanlığınız var mı?
a) Hayır, yok
b) Her gün
c) Haftada 1-2 kez
d) Haftada 3-4 kez
e) Ayda 1 kez
f) Daha seyrek


RetRoFiLi

Cıvıl cıvıl bir dünya Avea eğlence servislerinde...

Avea eğlence servisleri sana renkli ve dinamik bir dünyanın kapılarını açıyor. Birbirinden keyifli bu servislerde çeşit çeşit Ringa'lar, duvar kâğıtları, logolar, melodiler ve farklı insanlarla tanışma fırsatı seni bekliyor.

DUVAR KÂĞIDI 5555

Cep telefonunun ekranını rengârenk duvar kâğıtlarıyla süslemek için dilediğin duvar kâğıdının kodunu yaz, 5555'e gönder.


FTDB1002

FTDF1104

FTDG1003

FTDTS1002

FTDK2043

FTDK2038

FTDK2131

FTDK2008

FTDK2012

FTDK2013

FTDK2062

FTDK2067

OYUN 5555

Evde, işte, otobüste, vapurda...
Nerede olursan ol,
birbirinden eğlenceli oyunlar yanında.
Seçtiğin oyunun kodunu yaz, 5555'e gönder.


OYUN141

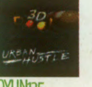
OYUN142

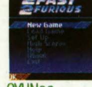
OYUN133

OYUN134

OYUN106

OYUN112

OYUN122

OYUN135

OYUN139

OYUN90

OYUN118

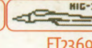
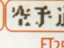
OYUN117

LOGO 5555

Cep telefonunun ekranını cıvıl cıvıl logolarla süslemek için dilediğin logonun kodunu yaz, 5555'e gönder.


FT319

FT703

FT2129

FT2369


FT6635

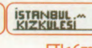
FT7671

FTL1223

FTL1251


FTL1569

FTL1597

FTL1649

FTL1672


FT6428

FTL1198

FT1951

FT1017


Ringa 9292



"Dıt dıt" devri bitti! Ringa geldi!

Birbirinden eğlenceli Ringa'lara ulaşmak için <RINGA ACIK> yaz, 9292'ye gönder.
Dilediğin Ringa'yı telefonuna tanımlamak için <RINGA> <SMS KODU> yazıp 9292'ye göndermen yeterli (RINGA 22920).

Tarkan-Come Closer 20279
Serdar Ortaç-Sor 23910
Çelik-Sevenler Anlar 21119
Nil Karaibrahimgil-Pırlanta 28201
Funda Arar-Benim İçin Üzülme 26502
Nilüfer-Hoşuna Gider mi 26903
Ferhat Göçer-Sevgisiz Olmaz 26406
İrem-Hayalet Sevgilim 10103
Metin Arolat-Belki Bir Yerlerde 25908
Deniz Seki-Üzgünüm Aşkım 24307
Mor ve Ötesi-Şirket 21510
MFÖ-Sarı Laleler 28101
Teoman-Aşk Kırıntıları 20811
İsmail YK-Bombabomba.com 50210
Müslüm Gürses-Bir Ömür Yetmez 50310
Hakan Altun-Son Buse 52301
Sinan Özen-Koptuğu Yerde Bırak 52404
Kibariye-Yak Bütün Fotoğrafları 52201
Komikler-Acun ile Feridun 31034
Komikler-İsmail YK-Kala Kala Kaldık 31032
Takım Marşları/FB-Şanlı Kanarya 60111
Takım Marşları/GS-Tribün Marşı 60155
Takım Marşları/BJK-Uç Kartalım 60156
Takım Marşları/TS-Bordo Mavi Her Yanım 60153
Dizi ve Film Müzikleri
Ihlamurlar Altında-Hüznün Geceleri 80169
Dizi ve Film Müzikleri-Kurtlar Vadisi Irak-Altın Hızma 80177
Yabancı-Dido-Thank You 40160
Yabancı-Jennifer Lopez-I'm Glad 40166
Yabancı-Kelly Clarkson-Because of You 90763

SMS CHAT 9244

Avea Chat servisinde birbirinden farklı sohbet odaları ve yeni insanlarla tanışıp SMS ile sohbet etme fırsatı seni bekliyor. Yapman gereken <KAYIT> ve <KULLANICI ADI> yazıp 9244'e SMS göndererek Chat aboneliğini açtırmak. Chat içinde kullanacağın komut listesini öğrenmek için ise <CHATYARDIM> yazıp 9244'e gönder.

GERÇEK SES 5555

Seçtiğin gerçek sesin kodunu yaz, 5555'e gönder. Örnek: G1240.

Son Düdük-Dünya Kupası DK2088
Goool Brezilya-Dünya Kupası DK2089
Goool Ofsayt-Dünya Kupası DK2090
Boru Sesi-Dünya Kupası DK2091
You'll Never Walk Alone DK2092
GS Şampiyonluk Marşı G1400
1907 Marşı-Takım Marşları G1390
Kartal Gol-Takım Marşları G1386
Oyna TS-Takım Marşları G1447
Ağlamak Yok-Deniz Seki G1301
Aşk Hikayesi-Keremcem G1272
Gel Gel-Bengü G1213
Aşk Kırıntıları-Teoman G1284
Nerdesin-Gece Yolcuları G1274
Gülümse Kaderine-Kibariye G1277
Karagümrük-Uğur Arslan G1295
Ihlamurlar Altında G1279
Hırsız Polis G1296
Dale Don Dale-Don Omar G1177
Hey Mama-Black Eyed Peas G1323
La Tortura-Shakira G1336

MELODİ 5555

Cep telefonunun, en sevdiğin sanatçıların hit şarkılarıyla ya da tuttuğun takımın marşıyla çalmasını istemez misin? Avea'dan sana yüzlerce melodi seçeneği... Seçtiğin poli melodinin kodunu yaz, 5555'e gönder. Örnek: FTM
Mono melodi için kodun sonundaki P harfini çıkarman yeterli. Örnek: FTM1109.

GS Tribün Marşı-GS M11608p
Fenerbahçe Cumhuriyeti-FB M11578p
Kartal Gol-BJK M11078p
Uy Aha Trabzon-TS M11623p
Eskidendi Çok Eskiden-Sezen Aksu M1016p
Gidemem-Sezen Aksu M11550p
Karar Verdim-Nilüfer M11365p
Ağlamak Yok-Deniz Seki M11554p
Işıl Işıl-Yıldız Kaplan M11551p
Nerelere Gideyim-Keremcem M11451p
Aman Doktor-Candan Erçetin M11553p
Gülümse Kaderine-Kibariye M11533p
Altın Hızma-Uğur Arslan M11543p
Kurtlar Vadisi-Dizi ve Film Müziği M1686p
Ihlamurlar Altında-Dizi ve Film Müziği M11417p
Hırsız Polis-Dizi ve Film Müziği M11397p
Godfather-Yabancı Dizi ve Film Müzi
Aşk Kırıntıları-Teoman M11395p
Nerdesin-Gece Yolcuları M11547p
Ölürüm Hasretinle-Seksendört M
Dale Don Dale-Don Omar M1100
Don't Phunk-Black Eyed Peas M
Fairy Godmothers Song-Shrek M
Bileydim-İbrahim Tatlıses M1117

Tüm melodi ve gerçek sesler 12 SMS / 24 kontör ile ücretlendirilir. Tüm duvar kâğıtları ve logolar ise 12 SMS / 24 kontördür. Turuncu ile belirtilen ringalar 10 SMS / 20 kontör, mavi ile belirtilenler ise 18 SMS / 36 kontördür. Yeşil ile belirtilen oyunlar 54 SMS / 108 kontör, kırmızı ile belirtilenler 30 SMS / 60 kontör, mavi ile belirtilenler 35 SMS / 70 kontör ile ücretlendirilir. Chat servisinde gönderilen her mesaj 1 SMS / 2 kontör ile ücretlendirilir. Mono melodilerde Nokia telefonlar için sadece kod yazılması yeterlidir. Örneğin: FTM1039. Diğer markalar için kodun sonuna Z eklenmelidir. Örneğin: FTM1490Z. Tüm telefon modellerinde polifonik melodiler aynı kodla çalışır. Tüm poli melodi, gerçek ses, duvar kâğıdı ve oyun içerikleri için telefonunun GPRS WAP ayarlarının yapılmış olması gerekmektedir. Ayarlar için 500 AveaMerkez'i arayabilir, bu servisleri destekleyen telefon modelleri ile ilgili bilgileri www.avea.com.tr adresinde bulabilirsiniz.

Daha fazlası için:
*100#
wap.avea.com.tr
www.avea.com.tr
Eğlence dolu bir dünya seni bekliyor!

avea

Şimdi konuşma zamanı